MEGAOCIO

Año IV
N.º 33
Enero 1992
P.V.P.:
400 Ptas.

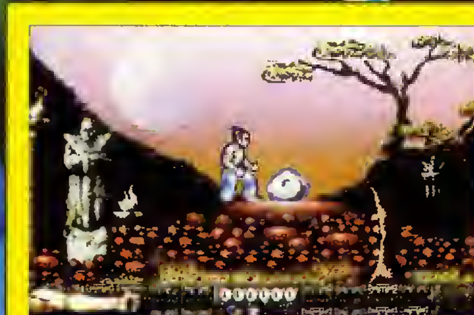
AMSTRAD CPC · AMIGA · ATARI ST · PC · SPECTRUM

Canarias, Ceuta y Melilla: 400 Ptas. Incluido transporte

SPACE ACE II

Juegos
THUNDER BURNER: nuevo concepto de juego de guerra

Trucos, Pokes y Cargadores



THE FIRST SAMURAI
Lo último de Imageworks



NINTENDO · GX 4000 · GAMEBOY · SEGA · MEGADRIVE · LYNX



MEGAOCIO

SUMARIO

Año IV Num. 33

EDITORIAL

Un nuevo año

Se suele decir que tras la tormenta viene la calma, y no tiene nada de mentira el dicho. Ya han pasado las agitadas Navidades y con ellas se ha dado un estoque de muerte a las abundantes campañas de publicidad de las compañías de software y a sus lanzamientos, sólo quedan algunos productos, con retraso, que marcarán un frágil puente entre la campaña navideña y los próximos lanzamientos.

Este nuevo año también ha representado una importante evolución en este mundillo, y es el anuncio, por parte de la mayoría de las empresas creadoras de videojuegos, del abandono de las máquinas de 8 bit, tales como Spectrum, Amstrad CPC y demás. Esto significa una mayor concentración en los productos de 16 bit y una, llamémosla, nueva era Amiga, Atari ST y PC. Quién sabe, lo mismo el próximo año la sorpresa nos la pegan las consolas y los que resultan abandonados en el olvido son los ordenadores: todo es posible en esta locura lúdico-informática.

Director: Luis Jorge García. **Redacción:** Federico Rubio, Manuel Ballestero y Javier Martín . **Colaboradores:** Ricardo Palomares, Alexis Canales, Andrés Samudio, José Dos Santos, Sergio Ríos Aguilar y Urica Hernández. **Corresponsal en Inglaterra:** Derek de la Fuente. **Diseño y Autoedición:** Juan Tenorio. **Fotografía:** José Luis Sesma. **Jefe de Producción:** Beatriz Rodríguez. **Secretaria de Redacción:** Araceli San Pedro. **Publicidad:** Mercedes Alvarez. **Departamento de pedidos:** Carlos Fernández. **Fotomecánica:** Grof, S.L. **Impresión:** Izquierdo S.A. Depósito Legal: M-9.425-1989. **Distribuye: COEDIS, S.A.** Molins de Rei (Barcelona). **Es** una publicación de B.M.F. Grupo de Comunicación, S.A. **Dirección, Publicidad y Administración:** C/García de Paredes 76 Duplicado 1 Izda. 28010 Madrid. Teléfonos: (91) 319 39 81 y 319 80 37.

NOTICIAS

FIRST SAMURAI

Cuando programar es arte

Pocos juegos nos han producido un efecto tan intenso como First Samurai, no sólo por sus gráficos, a todas luces de altísima calidad, o por sus espectaculares efectos de sonido, sino por la calidad con que se ha desbordado cada uno de los detalles del videojuego.

El protagonista es, como bien habréis podido deducir del titular, un Samurai. Nosotros somos los encargados de encarnar su papel y hacer que la misión no se convierta en un fracaso. Pàra ello disponemos de armas contundentes y, por supuesto, nuestros puños y pies para golpear a todo enemigo que se atreva a hacernos frente.

Las armas que podemos encontrar son muy variadas, aunque su uso se reduce al mismo de siempre: aniquilar a los enemigos. Por el camino encontraremos cuchillos que podemos lanzar en cantidad y durante un tiempo limitado; hachas, de igual uso y duración que los cuchillos; y una especie de estrellas que por unos instantes revoletearán la pantalla destruyendo a cuantos enemigos encuentren a su alcance.

El juego guarda una linea similar a otros juegos de artes marciales, pero First Samurai es mucho más completo y dispone de muchos detalles y acciones que hasta ahora no se han incluído en ningún otro juego de este tipo. Algunos ejemplos pueden ser: la disposición del scroll, que es horizontal, vertical o diagonal, dependiendo del avance del personaje del juego; la variedad de las armas y su utilización, las cámaras secretas, etc.



Todos estos factores concluyen con un gran juego, donde la acción continua y el descubrimiento de nuevos caminos aseguran horas y horas de diversión.

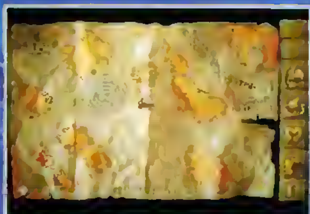
Otro de los factores más interesantes del videojuego es el movimiento tan rápido y suave de los sprites, así como la adictividad de que se ha dotado a cada una de las diferentes fases. Esperemos que no tarde mucho en llegar a nuestras pantallas esta producción de Vivid Image, equipo que consta en su haber con programadores de la talla de Raffaele Cecco, quizá más conocido por la creación de juegos como Cybernoid (primera y segunda parte) y Exolon entre otros. Sin duda alguna se trata de un videojuego como pocos hemos visto hasta la fecha.





HEIMDALL

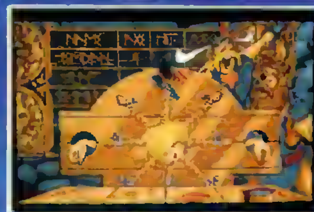
La leyenda nórdica cuenta que hubo un tiempo en que los Dioses de Valhalla y Asgard crearon una raza conocida como los Vikingos. Para representar a esta raza en la batalla de Raquorak, nace Heimdall que debe luchar, y explorar el mundo de los vikingos para encontrar las armas de los dioses.

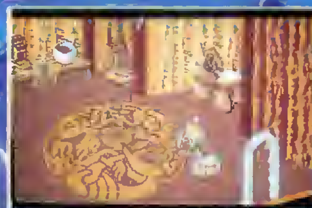


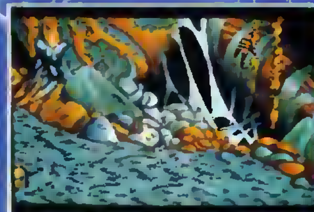




PANTALLAS 16 BITS







NOTICIAS

AMSTRAD PC 5286 LUDOX

Un PC para videojuegos

Amstrad ha lanzado un nuevo concepto en ordenadores: un completo PC compatible y una fascinante máquina de videojuegos. Este aparato, denominado PC 5286 Ludox, incluye una unidad central con procesador 80286 a 16 Mhz y memoria RAM de 1Mb, disco duro de 40 Mb de alta velocidad de acceso y disco floppy de 3.5 del alta densidad (1.44 Mb).

El equipo también viene equipado con gráficos VGA que permiten la máxima resolución de 800 x 600 pixels y más de 256 colores en pantalla de una paleta de más de un millón de colores.

Incluye también una tarjeta de sonido compatible Ad Lib con dospuertos analógicos para joystick que añade una dimensión totalmente nueva a los cientos de juegos disponibles para este PC.

El equipo dispone además de un interface gráfico, Counterpoint, que permite la utilización del sistema operativo MS-DOS por medio del ratón.

El PC 5286 Ludox es además un potente ordenador con disco duro de 40 Mb y alta velocidad de acceso capaz de ejecutar programas de gestión, desde un procesador de textos hasta el más potente programa de autoedición.

El ratón que se suministra con el equipo, del tipo PS/2 es esencial para



ejecutar los programas comodamente mediante iconos como por ejemplo aplicaciones windows.

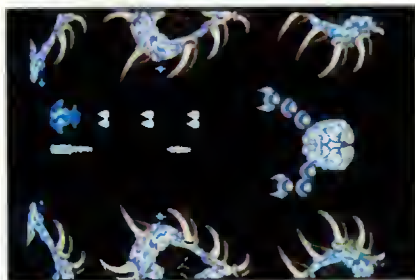
El ordenador se suministra con tres videojuegos. El más rápido simulador de combate aéreo "F-15 Strike Eagle II"; "LINKS" simulador de golf en tres dimensiones que dejan fascinado incluso a los no jugadores de golf con sus realismo y facilidad de manejo; el famoso "Prince of Persia", que con sus fabulosas animaciones te transporta a la lejana Persia en dodnde se pone a prueba tu habilidad y estrategia para rescatar a la princesa.

El equipo completo incluye una unidad central, unidad de disco de 3.5, disco duro de 40 Mb, ratón, joystick, 3 juegos, 2 altavoces, monitor PC 14 CDR, ya está disponible en el merado a un precio de 199.900 pesetas, IVA incluido.

CARDIAXX

Más marcianistos

Electronic Zoo, distribuido en España por la compañía System 4, tiene un nuevo videojuego. Se trata de Cardiaxx, un interesante arcade de marcianitos que se desarrolla en el año 3151.



Nivel tres. (Amiga)

El juego dispone de un scroll muy rápido, al estilo de los clásicos marcianitos, cinco niveles diferentes divididos en zonas, voces digitalizadas que nos informan de lo que va ocurriendo en pantalla, modo de dos jugadores, montones de armas diferentes y una trepidante música rock.

El juego ha sido diseñado por Eclipse, un equipo formado por Dave Mariner, programador, por John, grafista y, más recientemente, por otro excelente programador, Jo Cortovser.

Cardiaxx estará disponible en los formatos Amiga, Atari ST y PC.



De izquierda a derecha, John y Dave.

THE SHOE PEOPLE

Software educativo

La empresa británica Gremlin ha conseguido la licencia de la popular serie de dibujos animados para los más jóvenes, The Shoe People. Los primeros programas aparecerán bajo el sello First Class y estarán orientados para niños con edades comprendidas entre los 4 y los 6 años. Todavía no sabemos si este producto será distribuido en España.



SPACE ACE II

La muerte acecha tras la esquina



No satisfechos con la anterior aventura, Ace, nuestro héroe medieval del futuro, tiene que volver a enfrentarse con las malvadas criaturas que han raptado a su prometida.



Para librarnos de los hombrees gato debemos pulsar el disparo. (AMIGA)

Todos habéis oído hablar del coraje del héroe de esta aventura; aunque es más que un héroe, ¡un superhéroe!. Aún más, es la única opción para salvar al planeta Tierra de la crueldad del malvado y azulado Borf.

Todo empezó en Space Ace I. En aquellos tiempos dominaba la maldad sobre el planeta y nadie era capaz de sublevarse en contra, pues todos estaban sometidos y vigilados por el poder oscuro.

Tuvo que ser Ace el que valientemente se enfrentase a toda esa villanía con no más medios que un simple láser. Le costó Dios y ayuda ir avanzando lentamente conquistando posiciones. Los enfrentamientos eran contra el malvado diablo azul Borf y sus secuaces.

El malvado diablo había construido un rayo rejuvenecedor que inmediatamente transformaba al que lo recibía en un chiquillo sin conciencia y sin peligro. Así de este modo se evitaba tener que enfrentarse con toda la población rebelde, y por otro lado, amedrentaba a los posibles enemigos.

Ace luchó valientemente pero fue ligeramente alcanzado por el rayo rejuvenecedor y se transformó en un joven adolescente llamado Dexter con las fuerzas mermadas, pero con la misma personalidad valiente y luchadora. Sólo se podía valer muy de vez en cuando de un reloj de pulsera que le proporciona la energía suficiente para volver a su auténtica personalidad: El formidable Space Ace.

El problema se acrecentó, y fue la gota que colmó el vaso, cuando el malvado Borf secuestró a su prometida Kimberly y la llevó a su estación espacial. Aquí fue donde empezó a descargarse la verdadera furia de Ace, ya que la boda se iba a realizar pronto y todos sus planes se habían venido abajo. La lucha que emprendió contra las fuerzas del mal fue terrible, ya que haciendo uso de increíbles dosis de adrenalina, iba arrasando todo por donde pasaba. Tuvo que enfrentarse con robots, máquinas programadas, habitaciones embrujadas, etc., y al final con el propio Borf, el cual cayó en su propia trampa y fue disparado con el rayo rejuvenecedor que inventó él y convertido en bebé.

Ahora Kimberly es la que se encarga de los cuidados del pequeño y adorable Borf, un tierno bebé azul con cara simpaticona. Las intenciones de Kimberly son como las de una buena madre, criar a Borf como un chico normal, que vaya al colegio y aprenda las cosas buenas y evite las cosas malas, y que no se sienta marginado.

Lo ella que no sabe es que debajo de está tierna apariencia permanecen los mismos instintos asesinos que esperan ser recuperados algún día.

No lejos de allí los Goons, criaturas a las que dominaba Borf, han visto todo y tratan de recuperar a su líder. Tras esperar la adecuada ocasión se lanzan a por el bebé y le aplican el rayo rejuvenecedor pero a la inversa, y el tierno Borf se convirtió de nuevo en el malvado Borf y no dudó un instante en volver a secuestrar a la que pretendía hacerle sufrir siendo su mami para el resto de sus días.

A Dexter casi no le dio tiempo a enterarse de lo sucedía porque todo pasó muy rápido. Inmediatamente y sin pensarlo Dexter se lanza hacia otra terrible y peligrosa aventura para rescatar a su prometida y conseguir terminar de una vez por todas con el indeseable Borf.

El juego

En sí es espectacular. Esto se debe a



Un monstruo nos impide el paso. (AMIGA)



Los súbditos del malvado Borf nos atacan nada más empezar la partida. (AMIGA)

que se utiliza la técnica de dibujos animados lo que hace al juego más real, además los personajes son muy grandes y se mueven muy deprisa, por lo que podemos decir que en ese aspecto el juego está muy logrado.

Ante todo tenemos que decir que no manejamos las acciones de Ace, sino sus reacciones ante los ataques de los enemigos. El juego es muy rápido y tenemos que tener las ideas claras en cada momento de lo que Ace haría, ya que de lo contrario puede que duremos en escena unos 5 segundos (¡con las tres vidas que tenemos!).

Los movimientos deben ser instintivos pues las acciones se suceden a una velocidad increíble (terminar una fase de forma seguida puede llevarnos mucho menos de diez segundos).

Las acciones a llevar a cabo son distintas dependiendo de la situación: Si vas a ser atacado directamente por algún monstruo hay que pulsar disparo, y en las demás ocasiones tienes que evitar los peligros con uno o varios movimientos. Hay que tener claro hacia dónde nos vamos a mover pues si nos equivocamos de dirección moriremos instantáneamente. Para saber si tenemos que movernos o disparar hay que observar atentamente la pantalla. Si hay alguna dirección a la que nos podamos mover sin ningún peligro tendremos que ir hacia allí. En caso de que no haya ninguna salida lo que hay que hacer es usar el láser. Aparte hay que tener en cuenta que el movimiento se tiene que hacer en un momento determinado de la animación, ni antes ni después; lo que dificulta sensiblemente el avance. Si tenemos la suerte de pasar una fase seguida se nos brinda la oportunidad de grabarla y no tener que volver a pasarla.

Como ya hemos dicho el juego es extraordinario desde el punto de vista visual, pero desde el punto de vista de la jugabilidad y de la adicción deja que desear. Es un juego en el que sólo nos limitamos a pulsar un botón o el joystick en un momento determinado y esperar a ver qué pasa. Las acciones son tan rápidas que no nos da tiempo a pensar en nada.

Otro inconveniente que le resta adicción es el constante cambio de discos, ya que las animaciones ocupan mucho espacio y duran muy poco. Si además grabamos las fases, cada vez que la queramos recuperar tenemos que hacer varios cambios de discos.

Versión comentada: AMIGA

Es un juego con una presentación muy buena pero que sucede como con sus precedentes Dragons Lair o Space Ace, que te quedas delante del ordenador simplemente para ver lo que va a suceder, pero que en sí el lo que es el juego no vale mucho.

Otras versiones:

Amiga, Atari ST y PC (éste todavía no está disponible).

Creador:

READ Y SOFT.

Distribuidor:

PROEIN, S.A.

Lo mejor:

La presentación.

Lo peor:

En realidad no es un auténtico juego.



Sonidos: 9
Gráficos: 10
Adicción: 6

THUNDER BURNER

Esto es la guerra

Un nuevo concepto de juegos de guerra aparece en el mercado. "Esto es el kaos. No tiene explicación alguna." Decía sin cesar el comandante de las fuerzas armadas de Norteamérica. No se puede lanzar un ataque nuclear hasta que no sepamos concretamente de dónde parten los ataques y quién está detrás de todo, pues al fin y al cabo no vamos a atacar al primero que nos venga a la cabeza.



En frente tenemos las fuentes de energía que hay que conseguir.

El Pentágono se ha puesto en contacto con el servicio de inteligencia soviético para tratar de hacer una maniobra conjunta que desenmascare al enemigo, y se ha llegado a la conclusión de que ahora ha llegado el momento de mostrar el proyecto conjunto que se estaba desarrollando entre ambas potencias, y que se había mantenido en máximo secreto durante 20 años.

El fruto de esta operación ha sido probado y los resultados obtenidos por la nueva arma han sido extraordinariamente satisfactorios, mostrándose unos grados de precisión absoluta in-



Momento de la transformación entre robot y avión.

creíble. Toda esta operación tiene una gran contrapartida ya que nunca se han hecho pruebas fuera de los laboratorios y no se sabe si las extremas condiciones de un ataque pueden perjudicar e inutilizar el sistema de control remoto.

En realidad el producto de la investigación no es una nueva arma. Podemos decir que hace las funciones de un arma, pero al igual que a los aviones o barcos no se les llama así, tampoco se le puede llamar a éste invento, ya que se trata de un robot gigante, del estilo de la guerra de las galaxias, pero con muchas más posibilidades. Su principal característica es que es todo terreno, y según va corriendo y se pulsa el joystick hacia abajo se puede transformar en avión de combate.

El juego muestra un scroll frontal que da una sensación de avance hacia adelante y está muy bien conseguido. Es de los juegos que presentan una gran espectacularidad y que se salen fuera de lo común, pero que debido a la especial atención que prestan al movimiento y a los gráficos, dejan de lado otros conceptos básicos de los juegos como puede ser la adicción.

El objetivo de la misión es avanzar por el desierto esquivando a todos los enemigos y obstáculos hasta llegar a las siguientes fases que son el bosque y el mar. Para pasar de una fase a otra, como es típico en la mayoría de los juegos, es necesario acabar con un enemigo indeseable, que por cierto es muy fácil de matar. Tendremos que completar 12 misiones distintas hasta llegar al centro de control enemigo que hay que destruir totalmente para desactivar por completo el ataque; ya que es de ahí de donde parten todas las órdenes, pues es el centro neurálgico de la operación y de donde parten todos los ataques, según nos han informado los satélites.

A lo largo del camino vamos perdiendo energía y combustible, y para recuperarlo tenemos que pasar por debajo de unas bolas de energía que están suspendidas en el aire (en caso en que nos hayamos transformado en avión, lógicamente pasaremos por encima). En cada fase se pueden coger varias fuentes de energía, pero si pasas al lado de otra cuando ya tienes la reserva llena, ésta no se desactivará. En modo robot puedes pasar de largo por tres fuentes de energía sin cogerlas, pero las consecuencias serán que vayas mucho más despacio.

Las ventajas que tiene ir en avión es que no te atacan tan constantemente como desde el suelo, pero el gran inconveniente es que en este modo se consume mucho combustible, y solamente puedes saltarte dos fuentes de energía, ya que pierdes velocidad, y cuando pierdes velocidad te transformas en robot y si esto sucede a mucha altura, ya te puedes imaginar lo que pasa; pues que irremediablemente actúa la ley de la gravedad y nos hace caer. El resultado, como te puedes imaginar, es catastrófico. Si vas volando a poca altura cada vez que te des contra un objeto te transformarás en robot.

Para hacer que no perdamos el rumbo en el desierto es necesario seguir el camino marcado por las bolas de energía que se muestra en el panel de control, ya que es el único modo de acceder al siguiente nivel. Además este panel muestra la posición de los enemigos y la altitud que debes tomar para poder coger la



No os olvidéis de volar alto porque si no nos estrellaremos contra los enemigos y los postes.

energía suspendida; la velocidad a la que te desplazas, la distancia recorrida y las armas que tienes.

A lo largo de las distintas fases tenemos un montón de obstáculos y enemigos que evitar y destruir. Como veréis a continuación la lista de enemigos es muy grande. Algunos de ellos son comunes en las distintas fases, pero otros son específicos del desierto, bosque o mar.

Los enemigos comunes son: El disco, que va dejando minas delante del jugador; el helicóptero, que tiene una trayectoria fija y va disparando; el puesto de combate, que dispara desde un edificio desde delante de nosotros; el cazador, que se lanza sobre el jugador para explotarle encima; el luchador, que va dejando objetos que interrumpen el paso, una barrera de energía que interrumpe el paso, una mina, etc.

Dentro de la zona del desierto te puedes encontrar además con un Boing-boing, un tank-raider, una nave que quita energía, y un bunker. En el bosque encontramos rascadores, balizas defensivas, bunkers y cañones. Y por fin en el mar tenemos morteros volantes, tortugas de acero, rayos azules y lanzadores.

Como veis la lista es extensísima, y cada uno hace cosas diferentes. Además de todo esto existe la opción de ir hacia atrás debido a la inclusión de un magnetoscopio que graba uno a uno todos los pasos que damos. Cuando estemos en este modo podemos rebobinar para volver al juego en algún otro punto anterior, posiblemente antes de que nos quiten energía o algo así. Esta opción es muy útil si queremos evitar cualquier peligro una vez que nos haya pasado.

Los movimientos, tanto del avión como del robot son muy buenos y tienen detalles como que el robot se para y se sienta cuando nos paramos y cosas así.

Como decimos el programa es original y desde un primer momento se hace atractivo a la vista por la forma de desplazamiento, y las características de los enemigos y demás complementos como el magnetoscopio; pero aún así, a pesar de la espectacularidad, parece que algo le falla, quizás es que tiene un desarrollo un poco lento.

Aún así es recomendable jugar a Thunder Burner porque supone un nuevo enfoque a este tipo de juegos.

Versión comentada: AMIGA

Juego interesante con buenos gráficos y desarrollo innovador, aunque se hace un poco pesado jugar con fases tan extensas y movimientos lentos.

Otras versiones:

Amiga, PC, Atari y Amstrad CPC.

Creador:

LORICIEL.

Distribuidor:

PROEIN, S.A.

Lo mejor:

La idea.

Lo peor:

Escasez de sonido.



Sonidos: 6
Gráficos: 8
Adicción: 6

AGE

Una delicada misión espacial

Advanced Galactic Empire es un juego de ambiente futurista, tanto en la temática como en su misma concepción, y muy diferente a todo lo que estamos acostumbrados.



Todos los gráficos están desarrollados con gran brillantez. (PC VGA)

En efecto, es bastante difícil encontrar analogías entre A.G.E. y algún otro juego anteriormente comercializado. También es complicado encasillarlo dentro de alguna de las clasificaciones de juegos más usuales: videoaventuras, arcade, simulación espacial... AGE tiene de todo un poco.

De entrada, el juego nos eleva al rango de miembro destacado de los Servicios Secretos Imperiales. El caso es que el Imperio Galáctico desea abrir una nueva embajada oficial en Ombre, la inmensa capital de Kaiser, principal planeta del Sistema Mético (que no Bético).

Precisamente allí se encuentra nuestra querida amiga y compañera Dale, que lleva una semana inspeccionando el lugar, y que nos ha transmitido un informe muy pesimista sobre las condiciones políticas locales.

Según este informe, el planeta Kaiser está sometido al poder de un corrupto y siniestro personaje llamado Konrad Lonasi (el malo de turno, ¿lo habíais adivinado?), que aprovecha la división existente entre la oposición para incrementar de forma incesante, y sin ningún tipo de miramientos, su dominio sobre el planeta.

De la oposición cabría comentar algún que otro detalle. La Iglesia Rachnoísta, principal religión planetaria, está oficialmente prohibida y perseguida por el poder central. Por otro lado, la Logia Tecno, dueña de la gigantesca fábrica robotizada de Ombre, tiene serios y graves problemas internos.

Así pues, el panorama no es muy esperanzador. No obstante, hay algo positivo; ambos grupos de la oposición tienen un único punto en común: el odio hacia el ejército de Konrad Lonasi.

Como guinda final a toda esta problemática, existen numerosos rumores que apuntan a la preparación de un posible complot para derrocar a Lonasi por parte del Comandante en jefe de su propio ejército.

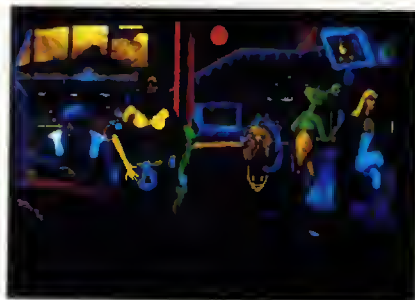
En principio, deberíamos dirigirnos al planeta Kaiser y contactar con Dale en el bar de los Centurianos, sito en el mismo centro de la capital, Ombre.

Cuando lleguemos, los problemas no habrán hecho más que empezar... y me abstengo de contar otros detalles, puesto que sería quitarle la "esencia" al juego.

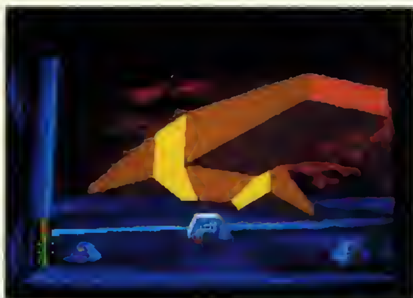
Al comenzar la partida, podemos presenciar una increíble demostración gráfica introductoria, que realmente merece la pena ser observada más de una vez.

A la vista de esta misma presentación, el juego parece ya prometer una elevada calidad, que más adelante tendremos ocasión de constatar.

Tras esta introducción, AGE nos



En algunas localizaciones podemos entrar y examinar su interior. (PC VGA)



Nos aproximamos al comienzo de una exictante aventura espacial. (PC VGA)

sitúa a bordo de la nave nodriza que patrulla en torno a nuestro planeta destino, Kaiser.

Para poder conseguir que nuestra misión pueda ser un éxito, tenemos a nuestra disposición un "formec". Se trata de una especie de coraza computerizada, robotizada e ingrávida.

Esta coraza constituye nuestro reducido hábitat mientras nos movemos por estos mundos inhóspitos; En ella estaremos bien protegidos, a la vez que encontraremos víveres y la suficiente reserva de oxígeno para empezar a afrontar nuestros primeros pasos.

Para poder guiar y operar correctamente el formec, debemos familiarizarnos con un sofisticado y completo panel de a bordo. No obstante, hay que indicar que en este caso la complejidad no está en absoluto reñida con el fácil manejo, pues absolutamente todo el juego puede controlarse seleccionando iconos con un ratón.

Así pues, con operaciones simples, podemos llevar acabo acciones no tan simples, tales como conectar/desconectar una máscara de gas, abrir una reja, comunicarnos con personajes... etcétera.

Describimos ahora brevemente algunas de las funciones y/o parámetros del juego que se pueden controlar desde el panel de a bordo:

-Gestión de potencia de combate, capaz de conmutar entre modos de combate ofensivo o defensivo.

-Temperatura interior del formec, con indicadores de situaciones de temperaturas críticas.

- Indicadores de nivel de oxígeno. En caso de emergencia, será necesario encontrar en un plazo muy breve una esfera de oxígeno o un mediblock (aparato de diagnóstico que pone a punto las funciones básicas del formec)

- Nivel de supervivencia

- Aparatos de navegación y radiodeterminación: brújula y radar.

En AGE tendremos ocasión de encontrarnos, y, en algunos casos enfrentarnos con seres vivos inteligentes y animales mutantes raros, a los que habrá que tratar con sumo cuidado.

Disponemos además de un MODO MISIL sofisticado, que permite utilizar un potente láser, enviar sondas de exploración, así como recoger objetos del exterior.



El juego está realizado con gráficos clásicos y vectorales. (PC VGA)

Es posible también cambiar el punto de vista del juego, a fin de poder visualizar nuestro formec desde el exterior, con distintas posiciones de la cámara de observación.

Además, en todo momento, y esto es una buena ayuda, podremos salvar la partida en curso, para poder continuarla posteriormente.

Del mismo modo, siempre que lo necesitemos, tendremos a nuestra disposición un completo servicio de documentación que hace las funciones de ayuda pertinentes.

Sergio Ríos Aguilar



Unos vehículos están aguardando bajo la cabeza. (PC VGA)

Versión comentada: PC VGA

En resumidas cuentas, A.G.E es un interesantísimo y bien elaborado juego, al que, si fuera preciso calificarlo brevemente, se diría de él que es simplemente DIFERENTE.

Otras versiones:

PC, Amiga y Atari ST.

Creador:

TOMAHAWK.

Distribuidor:

SYSTEM 4

Lo mejor:

La presentación.

Lo peor:

Algunas imágenes son repetitivas.



Sonidos: 9
Gráficos: 6
Adicción: 7

RETURN TO EUROPE

Un Kick Off mejorado

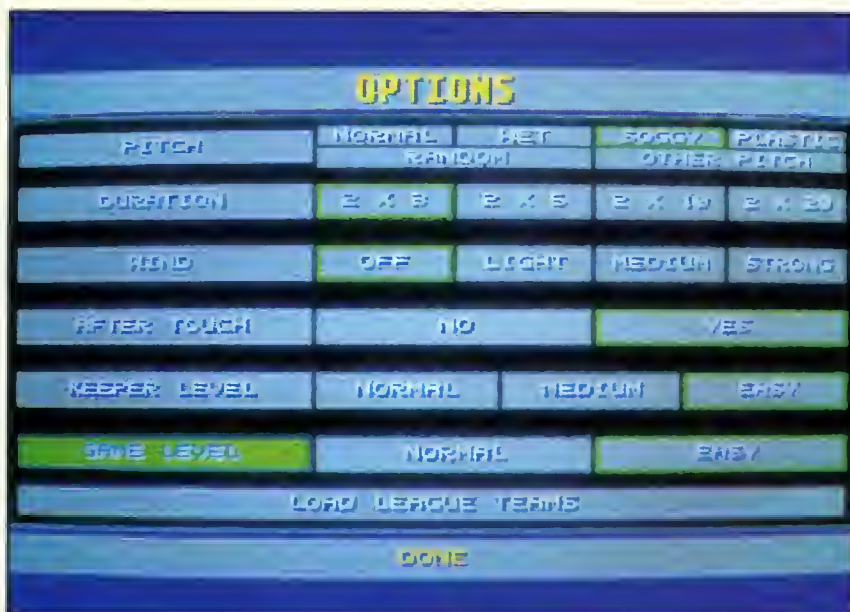
Desde que apareció el Kick Off en el mercado, han sido muchos los cambios que ha experimentado este brillante simulador de fútbol. El más innovador de todos ha sido la edición de una serie de discos de datos, con la sana intención de renovar, mejorar y añadir nuevos elementos a este conocido videojuego.



El presente disco no trata de ofrecernos una nueva versión del Kick Off 2, simplemente proporciona unas nuevas posibilidades que lo hacen más atractivo, como es la posibilidad de variar la calidad de juego del portero, tres tipos de competiciones (Copa U.E.F.A., Copa de los Ganadores de la Copa y la Copa de Europa), 32 equipos, 4 nuevos campos y una opción para cargar equipos del disco de datos Super League (aun no disponible en nuestro país).

Nada más cargar el juego aparecerá en la pantalla un menú muy distinto al que apareciera en el clásico Kick Off, las funciones son prácticamente las mismas pero ha cambiado la presentación y alguna que otra opción en algunos de los menús.

Así es posible seleccionar entre tres tipos de competiciones con un nivel de dificultad progresivo, como la Copa de la U.E.F.A., la Copa de los Ganadores de la Copa y, por último, la Copa de Europa. Además de esta posi-



El menú principal de opciones permite cambiar el nivel del juego y del portero. (Amiga)

bilidad de competición, Return to Europe ofrece la posibilidad de elegir un equipo distinto, entre los 32 de què dispone.

La dificultad

Este es uno de los puntos más interesantes que se han tratado en este disco de datos y al igual que en anteriores versiones, los cambios de nivel de dificultad se hacen variando la velocidad de los jugadores en un 20% respecto a la inicial, ésto nos ayudará a conseguir alguna que otra victoria fácil.

También es posible variar la calidad del portero, sin afectar por ello a los jugadores. De esta forma podemos tener un guardameta bueno, regular o incluso malo. El efecto más inmediato que observaremos si modificamos este factor, es que la posibilidad de golear al equipo contrario (o de ser goleados) aumentará notablemente. Aconsejamos esta modalidad para los "jugadores frustrados" incapaces de marcar incluso en su propia puerta.



Un trío con efecto a la portería. (Amiga)

La decisión del jurado...

Se trata de un juego que cumple perfectamente con todos sus cometidos: ampliar las posibilidades de Kick Off 2. Aunque las innovaciones incluidas son mínimas, sin duda satisfacerán a la mayoría de los aficionados.

Honorio García

Las funciones son prácticamente las mismas pero ha cambiado la presentación y alguna que otra opción en algunos de los menús.

Versión comentada: AMIGA

Nos encontramos ante un interesante disco de datos para el Kick Off 2, sobre todo por las opciones de cambio de nivel de dificultad. Recomendado para todos los buenos aficionados al fútbol.
Recordar que se trata de un disco de datos y es necesario disponer del Kick Off 2 para poderlo hacer funcionar, de otra manera es imposible.

Otras versiones:
Amiga y Atari ST.

Creador:
ANCO

Distribuidor:
SYSTEM 4.

Lo mejor:
Los niveles de dificultad.

Lo peor:
Pocas mejoras.



Sonidos: 8
Gráficos: 6
Adicción: 9

JUEGOS

GUARDIANS

Cosas del siglo que viene...



Guardians es uno de los títulos que Loriciel ha lanzado últimamente. Un prometedor argumento esconde una idea y un concepto que si no rayan con el absurdo, poco les falta.

La verdad es que cuando hay que comentar un programa como este, una pequeña depresión me invade, y me hace pensar... ¿Pero cuándo van a darse cuenta los señores de Loriciel de que los usuarios están ya hartos de juegos extraños en donde controlamos objetos carentes de sentido, cubos, bolas que botan, triángulos y demás, con tareas verdaderamente incomprensibles?, ya les valió la broma con el dichoso "Time Race", un programa sin pies ni cabeza en el que por más que intentabas comprender las instrucciones lo único que sacabas en claro era un agudo dolor de cabeza.

Pienso que una retirada a tiempo es una victoria, y que los programadores de Loriciel están intentando exprimir de una manera exagerada el filón abierto por el único, inimitable e inigualable Tetris.

Sería conveniente que dichas personas se diesen cuenta de que por más incomprensible que hagan un juego no va a resultar mejor, y que la gente que tiene un ordenador para uso doméstico, bien sea un Amiga, Atari, PC o cualquier otro sistema, y se aventura a comprar un juego original sin estar bien "puesto" en el tema, llega a su casa, lo prueba, y... ¿con qué se encuentra?, pues con algo que no acierta a comprender, lo intenta, pero no se puede, imposible.

El juego

Guardians posee un interesante argumento que introduce bastante bien, dentro de lo que cabe, al desarrollo de la partida. En pleno siglo XXI los científicos crean unas esferas de fuerza magnética que a veces se descontrolan, dando lugar a hechos impredecibles. Para controlar tales esferas surgen los "guardianes", gente que transmitirá su saber y trabajo a los miembros de su familia, existiendo así varias razas de estos personajes.

A medida que se va creciendo, el guardián aprende a controlar una, dos o tres esferas, y llegados a este punto, se crean competiciones en las que el ganador y su familia serán agasajados como reyes.

Nuestro rol es pues el de elegir una de estas familias y jugar una partida "intentando" controlar las esferas. Ya en la partida nos situamos en una habitación tridimensional en la que hay unas bolas que van botando en las paredes. Si estas bolas se salen por el lado en que nos encontramos nosotros, perdemos puntos, y nuestra tarea consiste en formar una pared que impida precisamente esto.

Con nuestro cursor iremos cogiendo una especie de ladrillos cuadrados de distintos colores y los iremos situando según nuestro criterio en la pantalla.

Tecnicamente el juego es mediocre de solemnidad, salvándose unicamente, si es que se puede salvar algo, el aspecto gráfico y estético del juego.

El movimiento es inexplicablemente lento, cosa que, por otro lado, no logro comprender, ya que precisamente este juego no brilla por su complejidad técnica, ni posee complicadas rutinas de control gráfico, únicamente una rutina de impresión de sprites, que por lo visto, es bastante vaga.

Esto, unido al resto de los "brillantes" aspectos del programa no contribuye en absoluto a mejorar lo presente, sino todo lo contrario...



Selección de uno de los personajes del juego. (PC VGA)

En definitiva, Guardians es un juego muy en la línea de otros ya anteriormente creados por esta firma, Time Race, Booly... Esperemos que Loriciel haya realizado con este juego una última incursión en este terreno.

César Valencia



Visión global del videojuego. (PC VGA)

Versión comentada: PC EGA

Un juego hecho a la desesperada, sin sentido, sin base técnica, ni gráfica, un programa carente de lógica por completo. Loriciel esta vez no ha dado en el clavo como suele hacer.

Otras versiones:

Amiga, Atari ST, PC y Amstrad CPC.

Creador:

LORICIEL.

Distribuidor:

PROEIN, S.A.

Lo mejor:

El argumento.

Lo peor:

Algo difícil al principio.



Sonidos: 9
Gráficos: 7
Adicción: 2

TOURNAMENT GOLF

Bienvenido al campeonato



Como muchos lectores habrán podido deducir por el título, este programa se trata de un juego de golf. Es la conversión de la máquina recreativa del mismo nombre creada por SEGA y que ahora llega a nuestros ordenadores de la mano de ELITE.

Con ya bastantes los programas de este tipo aparecidos para ordenador por lo que ya queda poco que resulte original o que sea novedososo.

Este juego sigue la misma linea que caracteriza a los juegos de golf, hay que recorrer 18 escenarios en los cuales hay determinado un número de golpes en los que hay que colar la bola en el hoyo. El ganador será el que recorra todos los hoyos en el menor número de intentos posibles, en total el par está en 72 en cada circuito, pero si sobrepasamos el número de 100 golpes seremos automáticamente descalificados. Hay 3 circuitos en el juego, el de Japón, que está rodeado por muchos obstáculos de agua, arbustos y en el que la pelota tiende a irse con mucha facilidad fuera de los límites. El circuito de Estados Unidos, es un circuito ancho que rodea un lago y que está sujeto a las condiciones del viento. El circuito de Gran Bretaña, es el más rústico de todos y está lleno de bunkers y densos arbustos.



Golpeando la bola. (Amiga)



Seleccionando los palos para el juego. (Amiga)

Los menus

Nada más cargarse el programa aparecerá en la pantalla un menú de opciones que nos permitirá elejir entre la posibilad de jugar el torneo o de practicar, también se puede elejir entre uno o dos jugadores. Una vez que se ha escogido una de estas opciones pasaremos a introducir nuestro nombre y a continuacion se elejirán los palos de golf y empezará el juego. Una partida de torneo tiene doce vueltas. La mayor parte de ellas serán de golpe, pero la séptima y la decimoprimera se jugarán como partidos. En esta opción jugaremos contra 15 contrincantes manejados por el ordenador. Para ganar el torneo hay que sacar una puntuación más baja que el resto de los 15 jugadores, pero ésto parece bastante difícil por que por lo visto nos enfrentamos a un grupo de profesionales que se encargarán de no ponernos las cosa bastantes fáciles.

Durante un torneo se obtendrán puntos por ganar vueltas o por estar, en cuanto en puntuación, entre las 8 primeras posiciones. Cada vez que se obtengan puntos, el nivel de experiencia aumentará en una unidad. Después de haber pasado cada nivel, la potencia y el rendimiento aumentarán y los consejos del caddy serán mejores. Si te encuentras en el puesto octavo o por encima, esos serán los puntos que recibas.

El nivel de los consejos aumentará en cuatro etapas: en la primera el caddy nos informará de la distancia que falta hasta el hoyo, en la segunda indicará la distancia hasta el blanco desde el tee, en la tercera etapa además de las informaciones de las etapas 1 y 2 el caddy explicará cuál es la influencia del viento y cómo dominarla, en la cuarta etapa el caddy nos informará de cómo dominar la estrategia de la posición de la pelota.

En el modo de práctica se pude elejir entre uno o dos jugadores aunque no hay ganadores ni perdedores. La práctica es el juego en una base hoyo por hoyo y su único propósito es configurar las condiciones del viento y los niveles de dificultad de forma que se esté realmente preparado para un torneo.

En el juego hay otra opción pero que parece que en versión de Amiga no existe, se trata de la opción de jugar un partido. Un partido puede ser jugado por uno o dos jugadores. Si se está jugando sólo, al ordenador se le puede asignar el papel del jugador 2. Un partido se juega hoyo a hoyo, por lo que el jugador que consiga un marcador más bajo en cada hoyo independiente ganará ese hoyo. El jugador que gane más hoyos de los 18 ganará la vuelta.

La pantalla está dividida en varias ventanas, en una de ellas se verá desde una vista aérea la totalidad del hoyo, así como nuestra posición en el mismo representada por una bola, en otra ventana veremos el campo desde el punto de vista del jugador y en las demás pantallas recibiremos información sobre el número de golpes que hemos realizado o el palo que utilizamos o los datos del caddy, además aparecen seis iconos en la pantalla para ver o selccionar los datos del circuito, la velocidad del viento, la posición de la pelota, la selección del palo, la posición de las piernas y por último dar el golpe.

La sensación de profundidad del campo está muy bien conseguida, aunque cuando lanzamos la pelota parece que no corresponde lo que observamos con el avance de la misma en la vista superior. Los gráficos tienen su toque justo aunque la animación es bastante escasa por no decir casi nula.

Los sonidos son casi no existen, sólo podemos contemplar los típicos efectos que se producen cuando golpeamos la bola o la gente aplaude, aunque en las instrucciones, que por cierto, están traducidas al castellano y están bastante completas, pone que se pueden seleccionar hasta 4 melodías diferentes, yo no he podido encontar esta opción por ninguna parte.

En definitiva Tournament Golf se trata del típico juego de golf al que ya estamos acostumbrados y que no presenta ningún planteamiento revolucionario. Se trata de un juego especialmente dedicado a los más mayorcitos que gustan mucho de pensar la jugada antes de realizarla.

José Dos Santos

Versión comentada: PC VGA

Para ser un programa de Amiga los programadores se podían haber preocupado más en mejorar el sonido y los gráficos, aunque, como en esta ocasión ocupan un lugar secundario, se les puede perdonar este pequeño desliz.

Otras versiones:

Amiga, Atari ST y PC.

Creador:

ELITE.

Distribuidor:

DRO SOFT.

Lo mejor:

El manual de instrucciones.

Lo peor:

La falta de originalidad y la dificultad.



Sonidos: 4
Gráficos: 6
Adicción: 7

JUEGOS

TOM AND THE GHOST

Visita un castillo medieval

Tom vive en Estados Unidos con su madre, ya que su padre murió hace unos años a causa de un accidente de coche. Desde entonces Ellen, su madre, se ha tenido que encargar del joven crío para tratar de educarlo. Después de la muerte del padre de Tom, éste se volvió muy rebelde y arisco con su madre, ya que estaba muy ligado a su padre y pensaba que su muerte había sido culpa de su madre (¿a que parece un culebrón?).

Ellen pensó que sería bueno ganarse la confianza de su hijo y por eso pensó que irían de viaje por Europa. El viaje comenzó por las tierras de Escocia, tierra famosa por sus campiñas y castillos medievales, siendo los más famosos los de HighLands (por cierto, este es el lugar donde se enmarcaba la película de Los Inmortales - Highlanders, en inglés).

Nada más entrar en el castillo el pequeño Tom empezó a corretear por todas las salas quedando sorprendido por las cosas que allí encontró, pues nunca había visto un castillo como ese en Estados Unidos. Mientras su madre trataba de encontrarle se le apareció en el pasillo una luz resplandeciente que la dejó paralizada. De esta luz misteriosa surgió una horripilante forma que decía que ella era la víctima que necesitaba para hacer un sacrificio, así que la cogió y desaparecieron los dos. El joven Tom observó todo esto desde detrás de una vieja armadura y se quedó inmóvil del susto. Escasos segundos después apareció justo delante de él otra forma brillante y Tom trató de correr, pero sus piernas no le respondían. De este resplandor surgió una especie de armadura que dijo: "No te preocupes joven. Soy Sir Arrow y llevo en este castillo 500 años. Yo te ayudaré a buscar a tu madre".



El castillo encantado es el centro del videojuego. (Amiga)

Esta es una triste historia que habla de muertes y secuestros, y el desafortunado que las sufre es el pequeño protagonista; un niño de 7 años llamado Tom.

El interés de Sir Arrow no era sólo por piedad hacia Tom, sino que tenía que evitar por todos los medios que el malvado hechicero que había secuestrado a su madre la matase. Esta muerte implicaría un poder eterno para el mago ya que había hecho un pacto con el diablo por el que conseguiría un gran poder a cambio de 10 vidas humanas; siendo la primera víctima la de la prometida de Sir Arrow. Si conseguía sacrificar a

Ellen se consumaría el trato y los poderes que conseguiría el brujo serían terribles.

Al preguntar Tom a Sir Arrow que si era un fantasma de verdad, éste le respondió que estaba atrapado en este mundo para vengarse del malvado hechicero y para evitar que consiguiese formalizar un trato con el diablo. En realidad no quiso decir nada más al pequeño para no asustarle, ya que la vida de su madre corría un grave peligro si no la encontraban antes del alba.

A Tom no le quedaba otro remedio que confiar en Sir Arrow pues parecía interesado en ayudarle y además no podía ir por ahí un niño de 7 años diciendo que a su madre la había raptado un perverso fantasma de un castillo medieval.

La aventura comenzaba en este punto. Sir Arrow tiene que hacer de niñera y cuidar de Tom mientras encuentran a su madre. Esta será una tarea difícil pues Tom es un chico complejo al que le asustan mucho los fantasmas y el castillo está repleto.

El juego

Al principio tienes que recoger una serie de objetos y conseguir convencer al niño o ganar su confianza para que venga contigo, teniendo que utilizar para ello un silbato una o varias veces. Tom es un personaje con personalidad propia y muestra claramente su estado de ánimo pudiéndose enfadar contigo y salir corriendo o por el contrario subirse a tu chepa y no separarse de ti.

Si le pierdes de vista durante mucho tiempo terminas la partida, así que más te vale que consigas que te acompañe en todo momento. También se esconderá detrás de las puertas si ve algún fantasma y su estado de ánimo está muy bajo.

Estados de ánimo

Los estados de ánimo de Tom son muy variados. Puede permanecer indiferente haciendo globos de chicle si ve que te estas ocupando de otras cosas en vez de buscar a su madre; estará exaltado con un bate de béisbol en alto si ha comido suficiente ya que tiene mucha energía. Por el contrario si tiene hambre le aparece una hamburguesa en el pensamiento, su actitud hacia ti empeora y si no se la das en el plazo de un minuto el juego termina. Otras veces el chico se desmoraliza y se queda parado pensando que nunca más volverá a ver a su madre; en esta ocasión lo que tienes que hacer es darle ánimos; pero no le des muchos porque puede aprovechar la ocasión para burlarse de ti y puede llegar a ponerte objetos encima de la cabeza.

Entre los objetos que se pueden encontrar hay comida, que será muy útil cuando Tom tenga poca energía. El llevar a Tom con nosotros puede ayudarnos mucho ya que trata de librarse con su bate de béisbol de los enemigos que nos atacan y que no podemos matar. Después de una pelea es conveniente que le des el osito de peluche para calmar su exaltación.

Un consejo, no des a Tom muchas



El castillo está repleto de escaleras y puertas. (Amiga)



Para llevar a buen cabo el juego es indispensable cantar con Tom. (Amiga)

hamburguesas y batidos pues a un niño pequeño como él no le conviene comer tantas porquerías. Si lo haces verás como pone el suelo de vómitos.

Objetos

Hay objetos que te dan energía como pueden ser el vaso, la poción roja o el pollo asado. Otros objetos te dan vidas, te permiten abrir las puertas, dar saltos grandes, etc.

También hay objetos que te dan puntos extra como la daga, el crucifijo o la rosa roja.

Las armas que se pueden conseguir son varias y cada una tiene una utilidad específica: puñal, espada, hacha, mazo con pinchos, ballesta, arco y flechas, gas lacrimógeno para los ojos voladores, estaca de madera, poción verde con poderes mágicos y una alabarda.

La opinión

Tanto los gráficos como los movimientos son muy pobres y las pantallas muy sencillas. La música brilla por su ausencia excepto en la pantalla de presentación. En realidad es un juego que tiene poco que destacar a su favor, siendo la única novedad el tema de las personalidades, que no deja de ser un inconveniente para nosotros, ya que tenemos que hacer de madre protegiendo al niño, dándole de comer moderadamente, evitar que se asuste y mantenerlo tranquilo. También hay que mantener la esperanza de que vamos a encontrar a su madre.

En cuanto a la adicción podemos decir que este es de los juegos que no es muy atractivo.



Un payaso parece obstaculizarnos el paso. (Amiga)

Versión comentada: AMIGA

Movimientos no muy bien definidos y gráficos infantiles hacen que no nos preocupemos mucho por encontrar ni si quiera el final de la fase.

Otras versiones:

PC, Amiga y Atari ST.

Creador:

UBI SOFT.

Distribuidor:

DRO SOFT.

Lo mejor:

Personalidad del protagonista.

Lo peor:

Todo en general.



Sonidos: 5
Gráficos: 5
Adicción: 5

STRIP POKER III

Alegrad esas caras

Vuelve otra vez el famoso juego de cartas con nuevos alicientes, como no, con nuevas y espectaculares chicas que están esperando a jugarse todas sus ropas por un puñado de dólares.

Las rivales son tres chicas exuberantes que no dejan de mirarnos con caras sonrientes e insinuantes, lo que hace que nos esforcemos por jugar bien y conseguir quitarles las prendas cuanto antes.

Generalmente este es un juego que se suele practicar a altas horas de la madrugada cuando el ambiente está un poco cargado y las insinuaciones son constantes; y se suele jugar entre parejas o grupos de amigos y amigas.

En realidad son pocas las personas que se atreven a jugar a este tipo de juegos, y si lo hacen, es de forma conservadora; es decir, sin arriesgar mucho, a no ser que tengan las pilas cargadas a tope. Si tu eres de los que no has tenido nunca la ocasión de jugar a un auténtico Strip Poker, aquí tienes un sencillo ejemplo de cómo se haría.

En el Strip Poker pueden jugar tanto chicos como chicas, pero en concreto este juego que estamos comentando va enfocado directamente a los chicos, ya que el personaje con el que jugamos es masculino y los rivales directos son tres espectaculares chicas.

En la pantalla de presentación aparecen los nombres de las chicas contra las que vamos a divertirnos, pudiendo elegir entre Laura, Kami o Gre-



ta para echar una partida con una, dos o las tres a la vez.

En la pantalla del juego aparecemos nosotros en la parte de abajo, y en la parte de arriba y a la derecha aparecen la o las chicas contra las que jugamos.

Como el nombre indica el objetivo consiste jugar al poker lo mejor posible para así arruinar a nuestras contrincantes y que tengan que jugarse las prendas hasta que se queden desnudas. Nuestro personaje no está exento de riesgos ya que al igual que las compañeras de juego tenemos el mismo riesgo de quedar desnudos si no jugamos demasiado bien.

Cada prenda tiene un determinado valor, y se podrá hacer uso de ellas cuando alguien se quede sin liquidez para seguir apostando. Según vayas perdiendo, quedarás más desnudo, pero puedes conseguir recuperar todas las prendas que hayas perdido si consigues ganar apuestas importantes.

Para ganar tienes que conseguir desnudar a todas las contrincantes, lo cual te puede llevar un buen rato, ya que casi siempre hay una que se va destacando ganando mucho, y otra que pierde continuamente; y una vez que te quedes sin prendas y sin dinero, se termina la partida.

Las mejores partidas son las que se juegan entre cuatro jugadores, ya que tienes la ocasión de ver a todas las chicas a la vez en la pantalla y ver cómo se van quitando la ropa. El inconveniente es que te puede llevar mucho tiempo terminar la partida.

Técnicas

La técnica del juego no tiene por



Una pareja de treses. Nos arriesgaremos por si conseguimos un trío. (Amiga)

qué ser agresiva cuando se tienen buenas cartas, ya que con esto lo que hacemos es evitar que apuesten mucho. También conviene fijarse en las jugadas que hacen las rivales, ya que la cantidad que apuesten reflejará la mano que llevan, aunque a veces se tiran faroles.

Si pretendemos tiramos nosotros un farol, hay que tener en cuenta que ellas pueden tener buenas cartas, y lo más seguro es que no se asusten si aumentas la apuesta que ellas hagan en 15 dólares. Por esta razón para tirarse un farol, por lo menos hay que tener una pareja alta, ya que al ser cuatro jugadores es más que posible que alguna de ellas tenga una jugada superior.

También hay que tener en cuenta que somos cuatro jugadores en la partida a la hora del descarte, y que si tenemos por ejemplo una pareja de dioses, un siete, un rey y un as, puede que sea conveniente desprendernos del as y quedarnos con el rey, aunque su valor sea menor, porque es muy posible que los demás jugadores también se queden con los ases.

En realidad hay que tener unos conocimientos muy sencillos de poker para jugar, simplemente saber el orden de las jugadas y las apuestas. El resto, que es casi lo más importante (me refiero al faroleo), se aprende jugando, y sobre todo perdiendo.

Si un jugador es muy ambicioso estará constantemente marcándose faroles, mientras que los jugadores más responsables o menos expertos, no se arriesgarán nada más que cuando tengan una buena mano.

En caso de que tengamos una mala mano tenemos la oportunidad de abandonar la partida nada mas ver las cartas, o arriesgarnos a que nos entre una jugada mejor después del descarte. En caso de que tengamos mucho dinero siempre podemos arriesgarnos, pero si andamos muy justitos, lo mejor es tirar las cartas ya que las chicas se encargarán de quitarse el dinero y las ropas entre ellas, que al fin y al cabo supongo que será lo que más interesa.

Para poder sacar un mayor rendimiento y disfrute de este juego es necesario tener una tarjeta VGA y un monitor de alta resolución, ya que es muy interesante observar todos los detalles, y además es increíble la diferencia de resolución de EGA a VGA.

El juego se puede manejar con el teclado o con el ratón, pero la versión que comentamos sólo se podía manejar con el teclado, siendo las teclas que había que utilizar los cursores y el Enter.

Este es un juego que está preparado para jugarse en horas de oficina, ya que si se pulsa la barra espaciadora la pantalla se queda en negro momentáneamente y aparece un mensaje que dice que no se pulse ninguna tecla porque se está procesando información importante (esto viene bien para dejar la partida en el ordenador mientras nos vamos a desayunar, ya que no



Hay tres chicas para elegir. (Amiga)

se puede grabar según vamos jugando).

En el menú de entrada, donde se eligen las chicas contra las que jugar, aparece una opción que es para cargar otras chicas desde un disco de datos, así que lo más seguro es que estén pensando en hacer futuras "actualizaciones" cuando ya lo tengamos muy vista esta versión.

En realidad se trata de un juego muy visto y poco atrayente si es que prescindimos de las chicas, ya que los juegos de cartas son para jugarlos entre amigos, y no contra las máquinas. Además, nunca estaremos seguros si el ordenador hace trampas o no.

En la pantalla del juego aparecemos nosotros en la parte de abajo, y en la parte de arriba y a la derecha aparecen la o las chicas contra las que jugamos.

Versión comentada: AMIGA

Los digitalizaciones en VGA son muy buenas, pero en los demás modos bajan notablemente de calidad. También trae algunas digitalizaciones de sonido. Por otro lado es un juego que nos fascinará durante los primeros instantes, pero en cuanto que hayamos visto todas las pantallas deja de tener aliciente seguir jugando.

Otras versiones:

Amiga, Atari ST y PC.

Creador:

ANCO.

Distribuidor:

SYSTEM 4.

Lo mejor:

Las pantallas.

Lo peor:

Fácil de terminar.



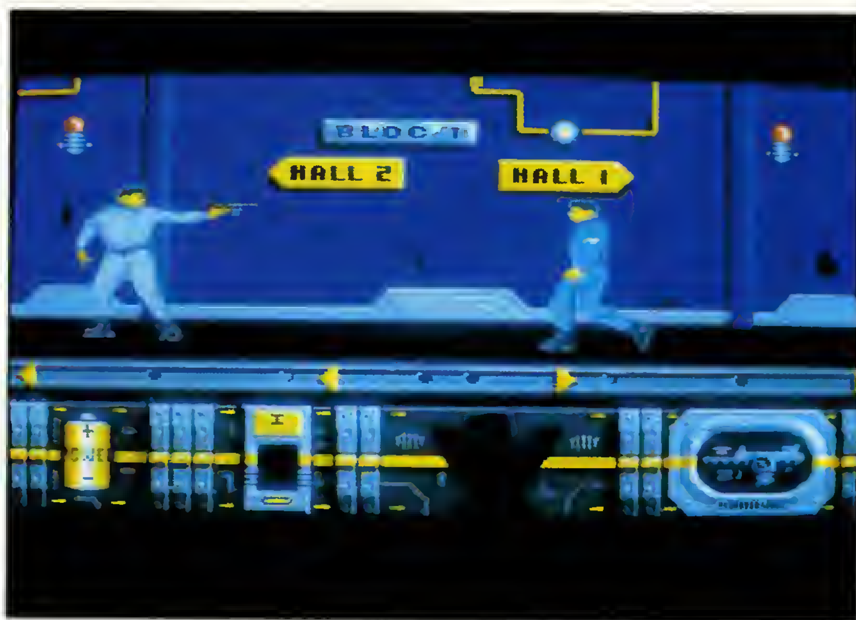
Sonidos: 5
Gráficos: 8
Adicción: 7

JUEGOS

GOLDEN EAGLE

¿Podrás reunir las piezas del águila dorada?

Golden Eagle es la última super producción de la veterana compañía francesa Loriciels, un juego que nos ha dejado con la boca abierta por sus animaciones y su ambientación, sigue leyendo y verás...



Las animaciones del juego así como la actividad alcanzan cotas insospechables. (Amiga)

Cuando el juego empezó a cargar no esperaba nada nuevo ni atractivo, quizá se me pasó por la cabeza que Golden Eagle sería uno de esos juegos del montón... Cuando apareció la pantalla de presentación, mi teoría parecía empezar a confirmarse, ya que no era nada espectacular, la melodía de presentación estaba bien, pero seguía sin convencerme, entonces, cuando un tanto desanimado me disponía a coger el joystick...

Un shock emocional

De repente la pantalla cambio, un color negro lo invadía todo, y tras un par de segundos, increíble, una escolta de soldados del futuro, (al menos parecían soldados), desfilaba por la pantalla de derecha a izquierda, con superposición de los planos de los sprites, dando una sensación de profundidad perfecta y con una animación... La mejor animación que he visto en mi vida, quiza algo lenta, pero ¡vaya que si era buena!, genial, ¡el grafista se tuvo que volver loco!, de repente, uno de estos soldados o personajes, o lo que sean, cae fulminado por un rayo sin que los demás se enteren, y se recupera cuando los otros han desaparecido de la pantalla. Aquí es donde comienza nuestra odisea espacial.

Una mega-ambientación

Pensé que quizá se trataba de una introducción o una demo tipo Psygnosis, pero estaba equivocado, ¡aquello ya era el juego!.

Que maravilla, andaba hacia un lado, hacia otro, sacaba mi pistola (una animación inédita, no daba crédito a mis ojos), la volvía a enfundar, saltaba, me agachaba... miles de cosas, hasta podía jugar al reversi o contactar con el buzón de mi casa gracias a un terminal urbano.

Los transeuntes deambulaban como si de la vida real se tratase, cada uno a lo suyo, total libertad para investigar en un mapeado gigantesco con posibilidades casi de película.

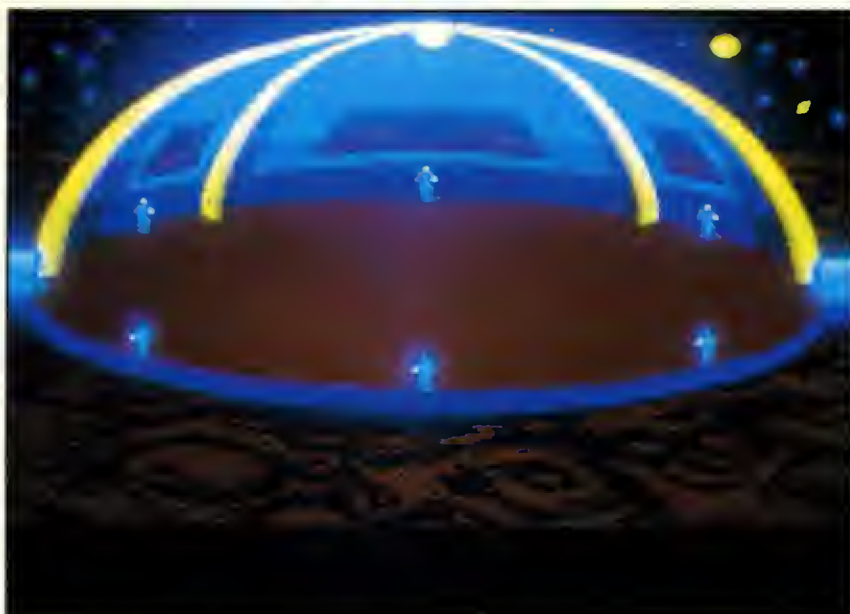
Pero... ¿No hay ningún fallo?

Ciertamente, como en cualquier programa existente, hay una de cal y otra de arena, pero os aseguro que los aspectos a favor superan ampliamente a sus opuestos.

Para empezar, el colorido es pobre, no es tan rico como un Amiga podía haber permitido, pero en fin, no se puede tener todo en esta vida.

También podríamos comentar el hecho de que Golden Eagle es un juego para gente extremadamente concienzuda, ya que hay una gran cantidad de posibilidades y todas ellas necesitan ser exploradas y reconocidas de manera exhaustiva para poder optar a llegar al fin de este juego.

El que se espere un matamarcianos loco que no compre Golden Eagle, ya que es un programa que recomendaría únicamente a las personas aficcionadas a las grandes aventuras, y digo "grandes", o a ese otro grupo de usuarios que deseen maravillarse de lo que un programador es capaz de hacer, (en este caso le daría más mérito al grafista).



Esta es una de los pases más simples. Tan sólo tenemos que llegar al otro lado sin que nos capturen. (Amiga)

Golden Eagle es un juego bastante difícil, en el cual nos llevará tiempo avanzar, y necesitaremos haber jugado muchas "partidas frustradas" antes de poder hacer algo a derechas.

Ambientación

El programa nos sitúa en una sociedad futurista que ha sido exclavizada por la policía federal y las máquinas, dándose a las personas de "a pie" las libertades mínimas imponiendo un estado dictatorial.

Nuestra tarea consiste pues en liberar ha esa oprimida civilización valiéndonos de nosotros mismos y del apoyo de la resistencia, intentando encontrar las diferentes partes en las que se haya dividido el símbolo del "Golden Eagle".

A fondo

Los gráficos son muy muy buenos, pero el uso del color es un poco pobre, y este último aspecto se podría haber mejorado sin duda alguna, aprovechándose todas las posibilidades que ofrece esta máquina.

La animación es como en una auténtica película. Cuando vi "Prince of Persia" creía que lo había visto todo en cuanto a la animación respecta, pero cuando cargé "Golden Eagle" supe lo que era una animación alucinante. Una pasada en tu Amiga.

Puedo decir, para concluir, que Golden Eagle es un gran programa, merecedor de todos los honores, original, innovador, trabajado... ¿qué más se puede pedir?

Un diez para Loriciels que tras algunas de sus últimas producciones no parecía levantar cabeza, pero este gigante francés ha demostrado una vez más que a fuerza de tesón todo se logra, !y si no que se lo pregunten!...

Cesar Valencia



En el ordenador encontraremos información y algún que otro entretenimiento. (Amiga)

Versión comentada: AMIGA

Golden Eagle es un gran programa, con una gran cantidad de posibilidades que harán que tengamos diversión para un buen rato. Perfecto Loriciel.

Otras versiones:

Amiga, Atari ST, PC y Amstrad CPC.

Creador:

LORICIEL.

Distribuidor:

PROEIN, S.A.

Lo mejor:

Animación celestial.

Lo peor:

Desarrollo difícil y lioso.



Sonidos: 9
Gráficos: 7
Adicción: 7

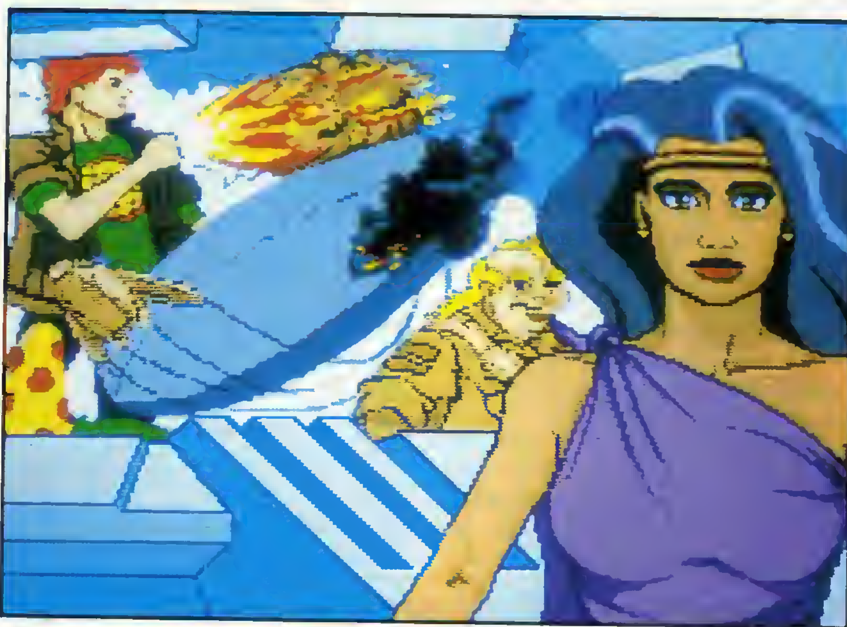
CAPTAIN PLANET

Misión ecológica

El Capitán Planeta y sus amigos combatirán cualquier elemento o hecho que contribuya a empeorar o destruir el medio ambiente terrestre en el último programa de Mindscape.

"Captain Planet and the planeteers" es la última producción de la compañía Mindscape, en la cual desempeñamos el papel de un luchador nato contra cualquier persona o hecho que pueda producir daños a la naturaleza.

El programa está dividido en seis fases, cada una de estas representada por un elemento y situada en un paraje determinado, tierra, fuego, agua y aire, y en las cuales tenemos que llevar a cabo una misión controlando a cada uno de los distintos protagonistas (léase "planeteers", o aliados del Capitán Planeta). Para ello contamos con diversas y valiosas ayudas que tenemos que aprovechar y que veremos más adelante.



El juego está basado en una serie de dibujos animados de la televisión. (AMIGA)

El juego

Al comenzar nuestra aventura se nos da la opción de elegir entre uno de los dos primeros niveles. Una vez hayamos seleccionado el nivel y se nos haya indicado la misión a realizar, aparecemos en la parte más baja de un mapeado ascendente, en el que tendremos que buscar el camino adecuado para llegar a nuestros distintos objetivos. Muchas veces tendremos que dar un rodeo bastante amplio para facilitar el paso a otra sección del mapa.

El mapa es muy amplio, lo suficiente como para que suponga un buen quebradero de cabeza las primeras veces que intentemos orientarnos en él.

El juego es super vistoso, dentro de cada nivel podremos desempeñar un gran número de acciones con no menos simpáticas repercusiones de las mismas.

Por ejemplo, disparando sobre las raices de las plantas lograremos que estas crezcan en altura, pudiendo trepar por ellas hasta otros lugares.

Si dejamos que nuestros disparos caigan sobre las bañeras de ácido se formará una pequeña balsa por la que podremos cruzar saltando al otro extremo de la bañera. Cada enemigo que disparemos, se convertirá en uno de nuestros aliados, siguiéndonos a lo largo de la aventura.

La verdad es que cuando tuve la oportunidad de leer las instrucciones del programa, (que fue justamente cuando tras las primeras partidas no lograba encontrar sentido a lo poco que sabía hacer), me encontré con un argumento original en su concepción, pero muy visto en su realización, que no por ello deja de ser brillante.

Con esto quiero decir, que tal vez a un programa de las condiciones tanto técnicas como gráficas del "Capitán Planeta", le hubiese venido mucho mejor, quizá a mi juicio, un argumento más "a tono", no tan "blando" o simplemente "fuera de lugar" como "salvar a la naturaleza". El juego tiene unos objetivos, un desarrollo y unos gráficos que no dan la sensación de estar salvando nada en ningún momento.

El juego es un arcade magistral, en donde no paramos de disparar, es a esto a lo que me refiero al decir que el programa no se corresponde con el título o los protagonistas a los que intenta representar, y que al menos a mi, me da la sensación de ser un programa ideado para otros fines, y que por unas causas u otras ha acabado llamándose "Capitán Planeta".

Otros datos...

"Capitán Planeta" es un programa muy bueno en cada uno de sus aspectos, tanto técnicos como estéticos.

Los gráficos son muy vistosos y agradables, resaltando sobre todo lo bien trabajado que están, el colorido de los mismos, y como no, las animaciones del protagonista o en este caso los protagonistas. El nivel que mejor construido está graficamente es, sin duda, el primero, pareciendo o dando la sensación de que a los programadores o en este caso, grafistas, se les hubiesen ido acabando las pilas a medida que iban avanzando.

En cuanto a la velocidad del juego, decir que es rápido, posee un scroll multidirecional que seguirá al héroe en todo momento. Es importante decir, que los movimientos aunque no son bruscos, ni las animaciones, ni el scroll, tampoco son tan suaves como sucede en muchos de los juegos de Amiga, como lo es por ejemplo el scroll del "Kick off". El scroll y movimientos en general del juego recuerdan a los de un CPC 6128 o un Spectrum, aunque claro está, guardando las diferencias.

El sonido es un factor saldado con creces, con una banda sonora distinta en cada fase, en la presentación, variados FX, etcétera...

Podemos decir tranquilamente que este programa da la talla, y que, sin duda, podemos encontrarlos mejores en las estanterias de los comercios, pero aún así, es un duro competidor en la carrera actual del software.

En fin, no queda nada más por decir de este "Capitán Planeta", unicamente, en resumen, que es un buen programa, buenos gráficos, adicción, movimientos, y en definitiva decirte que si lo compras, no te defraudará. Notable.

César Valencia



Nuestro personaje puede elevarse en un globo para acceder, así, a lugares inalcanzables. (AMIGA)



El juego dispone de unos gráficos de gran colorido y calidad. (AMIGA)

Versión comentada: AMIGA

Capitán Planeta es un programa con un argumento "original", defender la naturaleza resulta entretenido con este juego. ¡Ah!, por cierto, ¡las instrucciones del juego están impresas en papel reciclado!... ¡Si que se lo han tomado en serio los muchachos de Mindscape!

Otras versiones:

Amiga, Atari ST y PC.

Creador:

MINDSCAPE.

Distribuidor:

DRO SOFT.

Lo mejor:

Ambiente gráfico, secuencia animación héroes.

Lo peor:

No logra unir concepto del juego con desarrollo.



Sonidos: 8
Gráficos: 6
Adicción: 7

RISKY WOODS

Un arcade de pura cepa

Risky Woods es la última producción de Zeus software, los artífices antaño de juegos como Hundra o Bestial Warrior. Esta vez Dinamic ha hecho una firme apuesta por lanzarse de lleno al mercado de los dieciseis bits, (recordemos el Narco Police), y no podía hacerlo con un mejor comienzo.

Con Risky Woods Dinamic pretende subirse al tren que conduce el ya conocido estilo de los juegos que triunfan en Europa, héroe o protagonista con los ojos saltones, el pelo revuelto y suaves facciones, típico de los dibujos animados japoneses, con una misión que llevar a cabo a traves de un peligroso y exótico mundo lleno de enemigos y trampas.

Los detalles más característicos de las máquinas de los salones recreativos han sido puestos de relieve en Risky Woods, tanto, que a mi, personalmente, cuando jugué por primera vez, me pareció un inmenso cúmulo de detalles que ya había visto antes, pero que estaban combinados y unidos de una manera brillante y única. Podemos decir esta vez más que ninguna otra, que Dinamic ha apostado por lo seguro.

El juego

No os contaré la historia, por que al fin y al cabo, todas son iguales..., que si han raptado a nuestra chica, que si hay que liberar un mundo..., en definitiva, Risky Woods está ambientado en una época remota, algo nada extraño, y en parajes insólitos que conforman todos ellos un mundo en peligro que deberemos de salvar (¿dónde habremos oido esto antes?...). El juego, como he dicho, no es un alarde de originalidad, ya que no es otra cosa que un arcade con scroll horizontal en donde la única tárea por la que deberemos de preocuparnos, será el no dejar de disparar en ningún momento, pues esa es la verdadera esencia del juego y donde los programadores han querido volcar toda la "salsa".

El programa cuenta con once fases diferentes, todas ellas con un desarrollo similar, por no decir idéntico. Cada vez que pasemos tres de ellas aparecerá un enemigo de fin de fase, llámeselos dragones voladores, serpientes, etcétera... Multitud de bichejos intentarán hacer fracasar nuestra misión, entre los cuales destacan, por ejemplo, esqueletos que nos perseguirán, plantas carnívoras, murciélagos, pequeños diablos y demás seres infernales.



Los gráficos están muy elaborados y el sonido está bien realizado. (AMIGA)

Cuando matemos a alguna de estas criaturas, soltarán una moneda, que quedará botando en el suelo por unos instantes, en los cuales debemos de agacharnos rapidamente para cogerla. Dependiendo del número de monedas que hayamos podido conseguir, al final de cada fase, y como ya es típico, se nos permite comprar un arma determinada o incluso barras de energía, cada una con un coste en concreto, cuanto más caras sean, mayor poder destructivo tendrán.

El juego no tiene más secretos, solamente el avanzar, saltar cuando sea preciso, y como no, disparar y disparar.

De todas formas, a mi parecer, Risky Woods tiene un pequeño defecto en cuanto a la concepción del juego se refiere, y es el poco carisma, por llamarlo de algún modo, que tienen todos los personajes inte-

grantes del juego, así como los decorados.

Ciertamente es una pena el no saber si estas jugando en el nivel uno o en el siete, y es que aunque los gráficos de los escenarios son una auténtica pasada, todos los niveles son iguales, casi ni te enteras de que halla diferencias entre ellos, tal vez porque no haya nada significativo en cuanto a diferencia con el resto se refiere. Los enemigos también son los mismos, no me refiero al hecho de que sean gráficamente iguales, no, los gráficos de estos cambian en cada fase, pero no su función, el aparecer tontamente por un lado u otro de la pantalla y desaparecer por el opuesto...

Risky Woods en este aspecto, a mi juicio, y por desgracia, es verdaderamente monótono, ya que no sucede al igual que en otros juegos, por poner un ejemplo, Golden Axe, en donde se sigue en todas las fases un orden lógico, una ambientación, unos decorados acordes con ésta, y en otras palabras, parece que estás viviendo una odisea en el mundo de Tolkien.

Pues no, en el programa que nos ocupa no sucede lo mismo, y es que parece que los programadores y los grafistas se hubiesen puesto de acuerdo para hacer fases y más fases sin lógica ninguna, y unirlas despues con el único fin de cumplir comercialmente, pudiendo decir que el juego tiene tantas o cuantas fases.

Y técnicamente...

El nivel técnico alcanzado por Risky Woods es brillante, destacando el increible dual-playfield de dos planos de scroll simultáneos con treinta y dos colores cada uno, con una suavidad asombrosa y una rapidez digna de mención.



Cada cierto tiempo tendremos que habérnoslas con terrible y gigantescas criaturas. (AMIGA)



La pantalla de selección de armamento. (AMIGA)

También conviene resaltar el hecho de que en determinados momentos, por determinados motivos, aparecen en pantalla, simultaneamente una gran cantidad de sprites, enemigos, explosiones, monedas botando y demás, pues bien, la velocidad del movimiento tanto de nuestro personaje como del scroll no decrece.

Las animaciones son realmente increíbles, y todos los aspectos del programa están cuidados hasta lo indecible, todos los detalles técnicos, estéticos... Lo que más me gusta es que hay un gran número de pequeños retoques que se podían haber evitado, pero no, ahí están para deleitarnos, muy trabajados, y es de este modo como se mide el tesón y la destreza de programadores, grafistas y demás personas que intervienen en la creación de un juego.

En cuanto a los gráficos, que puedo decir, hablan por si sólos, y si le echáis un vistazo a las fotos que acompañan este comentario veréis que no miento. La verdad es que el grupo Zeus debe haber quedado bien satisfecho, por que tanto las animaciones super elaboradas, como los personajes o los decorados, rayan la perfección del diseño gráfico en un video-juego.

En cuanto al sonido, démosle un bien raspado, con la melodía de presentación, los FX y poco más.

En definitiva, Risky Woods en un gran programa que si bien falla en algunos puntos, compensa con creces en otros. Un gran arcade, y sobre todo, un magnífico programa para 16 bits de Zeus.

César Valencia

Versión comentada: AMIGA

Un gran programa de Zeus, a destacar los alardes técnicos y gráficos, aunque algo falto de originalidad. La ambientación falla un poco, pero en conclusión podemos hablar de que Risky Woods es una pequeña maravilla.

Otras versiones:

Atari ST, Amiga y PC.

Creador:

ZEUS/DINAMIC.

Distribuidor:

DRO SOFT.

Lo mejor:

Los gráficos.

Lo peor:

Monótono, falla ambientación y fases idénticas.



Sonidos: 9
Gráficos: 6
Adicción: 7

DEUTEROS

La era de la colonización espacial



Amiga.

Ultimamente ACTIVISION, una de las más carismáticas companías de software, se está caracterizando por la creación de juegos bastante novedosos en su argumento y desarrollo, cosa que también ha conseguido en este nuevo juego con el cual nos introducimos en las aventuras espaciales.

En el año 2.200 un gigantesco asteroide se estrelló contra la tierra devastando toda forma de vida que había en la tierra, sólo se salvó una pequeña colonia que había en la luna.

Desafortunadamente los materiales en la luna escaseaban y los científicos que habían conseguido finalizar el proyecto genoma crearon distintas razas de mutantes que pudieran sobrevivir en los demás planetas.

Una vez conseguidos todos los materiales, la raza humana decidió volver a la Tierra y reconstruirla, olvidando a las demás razas de mutantes que se fueron expandiendo con sus distintas culturas.

Todo ocurrió con tranquilidad excepto un pequeño incidente entre dos razas, los hydroides que eran bastante hostiles y los methanoides, un pueblo pacífico y amante de la música.

Pero todo esto acabó en una cruel lucha que fue ganada desde el principio por los methanoides, haciendo que



Amiga.

los hydroides se replegaran al disco amarillo de Júpiter donde se libraría la última gran batalla.

Mientras tanto en la tierra la vida era bastante severa y no tenía ninguna emoción. Nadie conocía el conflicto entre estas dos razas.

Pero todo esto cambio con los revolucionarios trabajos del Dr. Darrill, el cual en un trabajo de 26 tomos llamados "Principios" demostró la existencia de otras colonias y explicaba como construir una segunda base lunar.

Los efectos fueron espectaculares. Los trabajos se iniciaron en la nueva ciudad y en el año 3.100 la ciudad estaba terminada. La operación "DEUTEROS" estaba lista.

El objetivo

La misión consiste en construir una base lunar en la Tierra para después dar el gran salto y explorar la luna y lo que hay tras ella en el Universo.

Para ello hay que construir una nave espacial para realizar viajes interestelares que nos permitan construir una factoria orbital y de esta manera poder conseguir los diferentes minerales que hay en los variados planetas, para poder seguir con la expansión por el universo.

El manejo

Deuteros es controlado mediante iconos, los cuales son activados con el ratón. Los iconos se pueden dividir en dos secciones, una dedicada al control del programa y otra dedicada al juego propiamente dicho.

En la primera sección se encuentran las siguientes opciones: Control del tiempo, señalizado por un display digital que nos informa de la fecha y el cual podemos hacer que avance el tiempo. Acceso al disco, esta opción nos permite grabar y cargar las partidas. Boletín de noticias, representado por un monitor y el cual nos informa de los últimos acontecimientos producidos. El control master, que aperece una vez que la primera factoria orbital es construida y que nos informa de la situación. Análisis de depósitos, este icono estará disponible en el momento adecuado y es sólo para información, nos da una gráfica de los sistemas de navegación así como de los depósitos de minerales, además nos muestra todos los planetas así como sus lunas. El almacén, esta es la principal base de datos del ordenador central, provee información acerca de los stocks de materias primas y equipos de todas las factorías orbitales del sistema, también da una lista de todos los equipos de personal así como su localización y estatus.

En la segunda opción se encuentra el panel de control. En el cual se pueden acceder a las siguientes opciones:

• Departamento de producción, éste conprende un panel de selección de objetos, un libro de anotaciones, un indicador de producción y un libro de personal, al principio sólo se tiene acceso a las fábricas DERRICK, que son minilaboratorios capaces de extraer cualquier mineral y refinarlo, para posteriormente utilizarlos para producir otros elementos, además el departamento de producción necesita de personal cualificado dirigido por un jefe que puede controlar hasta 200 personas.

• Los depósitos, constituidos por una lista de materiales y equipos, al lado de las materias primas hay un indicador de color que nos informa si tenemos suficiente material para fabricar un producto.

• El departamento de recursos se encarga de indicarnos como están los depósitos de materiales así como del desarrollo del proceso de extracción.

• Entrenamiento, esta opción sólo es posible realizarla desde la tierra y es la responsable del entrenamiento del personal de las tres profesiones: investigadores, productores y marineros, cada cierto grupo necesita un jefe, según el personal vaya alcanzando una cierta experiencia irá ascendiendo de nivel, así por ejemplo puede haber tres tipos de investigadores, según su nivel de cualificación que son, técnicos, doctores y profesores, tres tipos de productores: aprendices, ingenieros y expertos, tres tipos de marineros: pilotos, capitanes y almirantes. Todos estos grupos están expuestos a accidentes y demás eventos que pueden hacer que se reduzca su número.

• Departamento de investigación, a este sólo se puede acceder desde la tierra, es el que se enccarga de la experimentación de algún material para que luego se pueda fabricar en el departamento de producción, hay un panel de selección en el cual están disponibles los objetos con los que se pueden experimentar. Cada panel de selección tiene una luz de color que nos indicará como va el proceso de investigación, así pues una luz roja nos informa que el objeto no ha sido todavía investigado, una luz amarilla indica que se ha hecho algún progreso y una luz verde indica que el objeto está totalmente diseñado y que ha pasado al departamento de producción.

• El servicio de viajes, éste es el responsable del mantenimiento de todas la aeronaves, de construirlas, dotarlas de motor, de tripulación. Hay dos tipos de aeronaves, las pequeñas llamadas shuttles y las granades aeronaves llamadas dock, las cuales sólo pueden operar desde las factorías orbitales y no pueden aterrizar ni despegar en la tierra. Las aeronaves (shuttle), sólo un shuttle puede ser activado en cada planeta o luna, éste icono nos da acceso a la cabina de la nave, también nos da toda la información necesaria acerca del estado de la nave y de la carga. Con las naves pequeñas debemos ir realizando viajes a una luna, transportando en cada uno de ellos una pieza de la factoria orbital, hasta un total de ocho piezas con lo que quedará construida y a partir de aquí se podrán realizar viajes interestelares buscando nuevas materias primas y comerciando con ellas.

El juego

DEUTEROS se trata de un juego de estrategia que puede resultar bastante complicado de manejar si tenemos en cuenta que el manual está completamente lleno de tecnicismos, que aunque los autores los han utilizado para dar un toque de mayor realismo al programa no hacen más que complicarlo. Pero una vez que se ha superado este inconveniente y el usuario ha aprendido a manejarlo, habiendo perdido bastantes horas antes, se introduce en la atmósfera del juego quedandose enganchado a éste pudiéndose quedar horas y horas jugando sin parar.

Uno de los aspectos más negativos del programa es la falta de animación (sólo se salva la secuencia del principio aunque no sea espectacular) acompañada de unos gráficos mediocres y sin colorido. Además si se tiene en cuenta que para llevar a cabo cualquier operación hay que hacer avanzar el reloj del tiempo, con la consiguiente espera, cosa que



Amiga.



Amiga.

le da realismo al juego pero que en ocasiones puede hacer que sea aburrido.

El sonido es bastante escaso y repetitivo lo que también hace que el juego sea monótono.

En definitiva se trata de un juego especialmente dedicado a aquellas personas que ya esten aburridos de matar marcianitos y busquen un programa inteligente.

José Dos Santos



Amiga.

Versión comentada: AMIGA

Que nadie espere encontrar en este programa un juego espectacular, pero eso sí, se trata de un juego bastante entretenido con el que se pueden pasar bastantes horas frente al ordenador.

Otras versiones:

Amiga y Atari.

Creador:

ACTIVISION

Distribuidor:

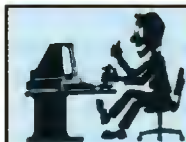
SYSTEM 4.

Lo mejor:

El desarrollo del juego.

Lo peor:

La lentitud.



Sonidos: 6
Gráficos: 5
Adicción: 8

THE CHARGE OF THE LIGHT BRIGADE

Revive la historia



El mapa con las posiciones de las tropas. (AMIGA)

Si eres de esas personas prefieren el suave tacto del ratón a la violencia del joystick, si has cambiado el matar sangrientos extraterrestres por aniquilar tropas enemigas, es que lo tuyo son los WAR GAMES.

Y esto es lo que tenemos entre manos, un mediocre War Game ambientado en la fría Rusia de los zares, que revive una batalla casi desconocida entre Rusia y las tropas aliadas de Inglaterra, Francia y Turquia.

Este es el tercer juego de una serie de cuatro War Games producidos por Impressions, con los que podemos revivir la atmósfera de la batalla, el fervor de los combates, el sabor de la victoria, la satisfacción del deber cum-



Frente a frente. (AMIGA)

plido ... (Ejem, creo que me estoy excediendo...)

El argumento

THE CHARGE OF THE LIGHT BRIGADE recrea la batalla que en 1854 enfrentó a los Rusos contra los Aliados cuando estos intentaron conseguir el control de una zona del sur de Asia llamada Balaclava, importante punto estratégico que permitía el control de gran parte de la zona. Aunque tengo que reconocer que no es una batalla importante, ni muy conocida, ni siquiera sangrienta o violenta, tiene precisamente esa ventaja frente a otras batallas archiconocidas que ya estan bastante "quemadas" en su paso por el ordenador, puesto que nos da la magnífica oportunidad de conocer nuevas épocas, lugares e incluso aprendernos los movimientos de los Aliados o de las tropas Rusas en su camino a la invasión de Balaclava, puesto que el programa recrea con gran fidelidad y en tiempo real los acontecimientos de la misma.

En el juego podemos optar por manejar los ejércitos Aliados, teniendo como misión evitar la invasión Rusa frenando su avance hacia tierras turcas, o manejar los ejercitos Rusos, teniendo obviamente el objetivo opuesto. También es posible el modo dos jugadores, con lo que la batalla toma otro matiz al no tenernoslas que ver con un adversario "invisible".

El juego

Despues de una corta carga, el juego nos permite elegir el idioma mientras que suena una repetitiva melodia a base de tambor y flauta en donde, ¡oh, maravilla!, está incluido el español. Se me olvidó deciros que este tipo de juegos son manejados por él y este caso no es una escepción.

Una vez elegido el idioma, se nos presenta un menú en el que podemos variar algunos de los aspectos mas importantes del juego, como es el bando elegido, número de jugadores, velocidad de las ordenes (nos permite que el tiempo que transcurre entre que mandamos una orden a nuestras tropas y ésta se ejecuta sea nulo, puesto que realmente pasan algunos segundos), visión del campo (si solo vemos la porción donde esta el cursor, o podemos 'scrollarlo' para ver los movimientos enemigos), esconder la información sobre el enemigo, o elegir si queremos que los movimientos de las diferentes tropas sean reales y basados en la batalla real, o pensados sobre la marcha por el ordenador, con lo cual nunca dos partidas serán iguales.

Una vez hecho los cambios oportunos, entrámos en la batalla en sí. Lo primero que oímos es un estrepitoso sonido de gritos, armas, movientos, etcétera, que durante los dos primeros minutos servirán para ambientarnos, pero que luego nos obligarán a bajar el volumen del monitor por lo insoportable que se hacen. No hay opción de quitar el sonido, pero tampoco es que halla mucho que escuchar...

En la parte superior encontramos el campo de batalla propiamente dicho, y justo debajo una mesa con varios iconos que nos permitirán tomar las decisiones y mandar las ordenes a las tropas sobre sus próximos movimientos. De izquierda a derecha encontramos una lámpara de aceite con la doble misión de indicarnos el tiempo restante de la batalla (disponemos un tiempo limitado para lograr nuestro objetivo) y de hacer pasar el tiempo rápidamente si hacemos yn click sobre él. Luego

vemos un disco para las acciones relativas a salvar nuestra posición, cargarla o abortar la partida. Estas operaciones de disco se hacen imprescindibles, puesto que al ser el juego en tiempo real podemos tardar días en acabar el juego, y no exagero. A su izquierda hay una bolsa de la cruz roja que nos indica las bajas, y luego un icono para mandar nuestras ordenes a las tropas. Podemos moverlas hacia un punto detreminado, en linea recta, a tres velocidades diferentes, en una dirección determinada y en cinco formaciones diferentes.

También disponemos del clásico mapa del terreno, en el que observamos la posición de las tropas indicadas por banderitas. Todos los movimientos se pueden efectuar sobre un individuo o sobre un grupo de soldados. Hay que tener también en cuenta el terreno, ya sea agua, montañas, colinas o suelo llano, que tendrá diferentes efectos sobre los movimientos y sobre los combates que se efectuen sobre ellos. Así, las colinas reducen la velocidad de movimientos, pero favorecen a los soldados que en ellas se encuentren a la hora de la batalla. Todas las unidades tiene una serie de atributos que son decisivos a la hora de la batalla, que son el poder de ataque, de defensa, de disparo, la moral y el número de hombres de la unidad, inicialmente 99. Cada unidad se representa por una figura en el campo de batalla. Cuando dos unidades contrarias se encuentran, empiezan a combatir mano a mano, como era de esperar. Este momento no es controlable por el jugador, que se limita a esperar el resultado de la batalla, generalmente favorable hacia la unidad con mejores atributos, aunque es posible hacer uso de las armas de fuego, con una mayor intervención.



Para acceder al mapa tenemos que accionar el ratón sobre el mismo. (AMIGA)

Valoración

Como podéis apreciar por las fotos, el aspecto gráfico está bastante abandonado, cumpliendo unicamente con su cometido. Tres cuartos de lo mismo para la animación y los movimientos, que casi son inaceptables para un ordenador de 16 bits. Del sonido mejor no hablar, ya sabéis, un insoportable ruido que simula la batalla, y una triste melodia de presentación.

La adicción tampoco es nada del otro mundo, aunque crece según profundizamos en el juego. Si a todo esto unimos un sistema de mover las unidades lento y poco eficaz, y una mediocridad y lentitud general, el resultado no está a la altura de otros War Games como Norte y Sur, o los de Cinemaware, por lo que sólo se la recomiendo a los incondicionales del genero, a no ser que seas sadomasoquista ...

José Dos Santos

Versión comentada: AMIGA

Otro War Game que pasará al olvido con más pena que gloria. Sólo para entusiastas del genero que quieran una batalla nueva.

Otras versiones:

Amiga y Atari st.

Creador:

IMPRESSIONS

Distribuidor:

SYSTEM 4

Lo mejor:

La fidelidad y el realismo histórico.

Lo peor:

El sistema de manejo, la lentitud, el sonido...



Sonidos: 3
Gráficos: 4
Adicción: 6



Menú de operaciones. (AMIGA)

Año IV N.º 33
Enero 1992

CONSOLAS

ATARI-AMSTRAD-COMMODORE-NINTENDO-SEGA

GAME ACTION REPLAY

Juegos Nintendo más fáciles



La empresa norteamericana STD Entertainment, Inc. ha lanzado un interesante periférico con forma de cartucho llamado Game Action Replay. El presente aparato mantiene la filosofía del ya comentado Game Genie, permite ralentizar los videojuegos, cambiar los efectos en mitad del juego, es fácil de usar en la pantalla, permite poner vidas infinitas, no necesita libro de códigos, funciona con cualquier juego, etc...

El cartucho de momento sólo se distribuye en Estados Unidos, esperemos que algún distribuidor se anime a traerlo a nuestro país.

MIRACLE

Prende música con Nintendo

Nintendo ha desarrollado, con técnicas de inteligencia artificial, un sistema de aprendizaje perfecto. Se trata de Miracle, una combinación de software y un teclado que permiten aprender con suma facilidad música.

Características: Cerca de 100 instrumentos y efectos de sonido, inteligencia artificial para el control de las lecciones, repertorio musical con cerca de cincuenta canciones (clásica, rock, etc.), lecciones con toques hunorísticos para facilitar el aprendizaje, dos altavoces estéreo compatible con MIDI, etc.

Este interesante periférico no está distribuido, de momento, en nuestro país. Paciencia.



BART CONTRA EL MUNDO

Vuelve la familia Simpson

Despues de deleitarnos con la primera parte de este carismático personaje, THE SIMPSONS BART VS. THE SPACE MUTANTS, Akklaim nos ofrece un nuevo videojuego para la consola Nintendo y que muy posiblemente estará disponible también para los ordenadores domésticos.

El nuevo juego nos situa en algunos de los más característicos lugares del planeta, tal como el Polo Norte, Hollywood o Egipto. Lugares, estos, donde deberemos recoger unos determinados objetos y utilizarlos de determinada forma.



Los gráficos de Bart y los efectos de sonido son muy similares a los de la primera parte. Los temas musicales, así como los fondos del videojuego están muy logrados. En definitiva, un juego muy entretenido que sin duda alguna deleitará y no decepcionará a los que les gustó la primera parte.

IRON SWORD WIZARDS AND WARRIORS II

Ultimate y su "espada de hierro"



Ultimate, los genios de genios, o como ahora se hacen llamar, Rare Ltd. vuelven a la carga con Iron Sword, la segunda parte de "Wizards and Warriors", un juego que promete dar guerra estas navidades.

La espada de hierro es uno de esos programas con los que nos podemos estar meses jugando hasta acabarlo, se trata de una extensisima video-aventura tipo Zelda o Faxanadu, en la que tenemos que pasarnos la vida buscando las distintas partes de la espada sagrada de hierro para derrotar al mago Malkil, opresor desde hace siglos de las tierras de Sindarin..., pero dejémonos ya de nombres sin sentido o de tontas historias y vayamos directamente a lo que nos interesa.

Desenvainando...

En nuestra andadura por las tierras de Sindarin atravesaremos numerosos escenarios, en los cuales vamos a encontrar indispensables ayudas, y como no, horribles monstruos que nos harán la vida imposible.

Nuestro protagonista puede realizar varias acciones, entre las cuales se encuentran andar, correr, gatear, saltar con diferente fuerza y manejar la espada con destreza (no con demasiada, por cierto). También es importante resaltar el hecho de que Kuros (así es como se llama nuestro afamado héroe), se mueve con cierta inercia, tipo Mario Bross. o similar, lo que nos complicará las cosas aún más de lo que están.

El mapeado de cada fase es extenso, estando compuesto a su vez de sub-niveles, que nos comunicarán dentro del mismo escenario con puntos de otra manera inaccesibles. La estructura del juego se basa en las ya conocidas plataformas situadas de manera que haya que calcular el salto y la fuerza del mismo hasta el milímetro.

El juego, por lo que yo he podido comprobar es endiabladamente difícil, ya que no sólo nos encontraremos con las dificultades de controlar nuestro personaje, sino que además, enemigos tales como murciélagos o fantasmas nos acosarán constantemente, y una vez que los matemos renacerán, llegándose a convertir en un verdadero incordio, y por si fuera poco, como guinda del pastel, al saltar de una plataforma a otra, estos molestos bichos nos estorbarán muchísimo, haciéndonos caer de nuevo hasta el suelo en un gran porcentaje de nuestros intentos.

En cada nivel encontraremos varias entradas a los antes comentados sub-niveles, representados con pequeñas puertas por las que entraremos agachándonos. Otras de estas entradas nos conducirán a otros parajes, como por ejemplo la posada, en donde se nos permitirá aprovisionarnos de comida (suculenta energía) o armas pagando una determinada cantidad de dinero (que lo podemos conseguir gracias a los tesoros que encontremos en nuestro camino o a las monedas que sueltan nuestros enemigos al destruirlos).

También podemos hacernos fuertes consiguiendo los distintos hechizos



mágicos, bien comprándolos o bien encontrándolos en los cofres sellados, que nos darán la posibilidad de realizar acciones inéditas, como convertir a los enemigos en babosas, hacerte invulnerable, correr más rápido y saltar más alto o hacer que los enemigos se vuelvan lentos y débiles, entre otras cosas.

En la parte inferior de la pantalla contamos con un marcador en el cual se nos informa en todo momento de nuestro nivel de energía, dinero, nivel mágico, número de vidas, número de llaves cogidas y nivel en el que nos encontramos.

Profundizando un poco...

El nivel técnico alcanzado por Iron Sword se podría calificar de medio-alto, ya que es un programa que no posee las suficientes innovaciones respecto a este tipo de aventuras. Es, a mi gusto, demasiado lento en su desarrollo, ha habido partidas en las que he estado saltando de plataforma en plataforma más de veinte minutos sin alcanzar un tesoro que estaba más arriba. Esto da una ligera idea de lo enrevesadamente difícil que es el juego.

Los gráficos son buenos, sin pasarse, y si tuviera que destacar algo, sería la animación, que sin ser una maravilla, es de lo mejor que he visto en la NES. Lo que más me ha llamado la atención es el buen uso del color y la vistosidad gráfica conseguida, algo realmente difícil de ver en esta consola.

El movimiento es suave y rápido, al igual que el scroll de pantalla, como en la mayoría de los juegos de esta máquina. Nada nuevo. Respecto al sonido, bueno, el desarrollo de la partida está acompañado de una buena melodía, en los sub-niveles cambia, sí, este aspecto está logrado.

En definitiva, pienso que Iron Sword es un juego principalmente creado para aquellas personas que matar marcianos a lo loco no las realice y busquen algo más tranquilo pero no más fácil, por supuesto. También es necesario tener bastante paciencia, ya que es uno de los factores indispensables para que esta "espada de hierro" no nos haga enfermar de los nervios.

Por otra parte, si lo tuyo es la acción y la espectacularidad, los golpes o los disparos, las naves espaciales o los tíos "cachas", no te recomiendo Iron Sword, que es la antítesis de lo anteriormente enumerado.

Dejémoslo esta vez en un bien para Rare Ltd. y Acclaim.

Consola:
NINTENDO

Lo mejor:
Uso del color.

Lo peor:
Requiere paciencia, difícil.

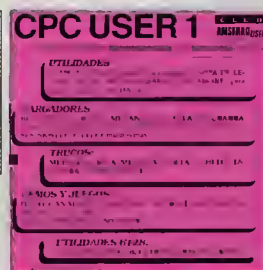


Sonidos: 7
Gráficos: 7
Adicción: 6

DISCO REVISTA CPC USER

Si tu intención es sacar provecho a tu ordenador, disponer de un gran número de programas educativos, de aplicación o de propósito general: ¡date prisa!, la mejor colección de software para CPC te está esperando en CPC USER. Indispensable para el usuario de CPC. ¡Coleccionalos!.

CPC USER 1 (Ref: 590. 2.500 Pesetas.)



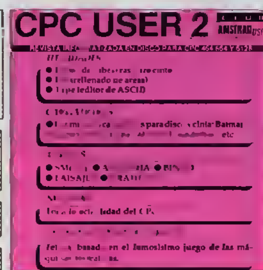
UTILIDADES:
Diseñador de Sprites (Sólo para CPC 6128)
Dump (vuelca las mejores pantallas a impresora)
Buffer (Buffer de impresora para CPC 6128)
Sopa de Letras (haz tus propios crucigramas)
Máquina (aprende a escribir a máquina)
Datamake (para pasar código máquina a líneas DATA)

CARGADORES: Acaba todos tus juegos, en cinta o disco.

TRUCOS: Metralla, Bola, Melodía, Cripta, Cohetes, Escalera, Elipse, Titula.

JUEGOS:
Demos del Capitán Trueno y del AMC.
Juego completo con dos fases: Army Moves. Número 1 en Inglaterra.

CPC USER 2 (Ref: 591. 2.500 Pesetas.)



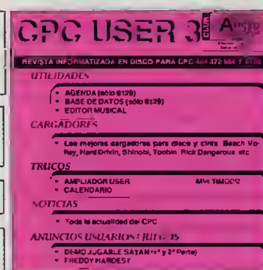
UTILIDADES:
Editor de cabeceras para cinta
Fill (relleno de areas)
Type (editor de ASCII)
Fractales

CARGADORES: Los mejores cargadores para disco y cinta: Batman, Superscramble, Cabal, Misión Thunderbolt, etc.

TRUCOS: Smiley, Alquimia, Bingo, Paisajes, Gráficos.

JUEGOS: Tetrón, lo mejor después del Tetris.

CPC USER 3 (Ref: 592. 2.500 Pesetas.)



UTILIDADES:
Agenda Personal (Sólo CPC 6128)
Base de Datos (Sólo CPC 6128)
Editor Musical

CARGADORES: Los mejores cargadores para disco y cinta: Beach Volley, Hard drivin, Shinobi, Toobin, Rick Dangerous, etc.

TRUCOS: Ampliador User, Calendario, Multimodo.

JUEGOS:
Demo jugable de Satán (Fases 1 y 2)
Juego completo Freddy Hardest (1 parte). Uno de los mayores éxitos de Dinamic.

RESERVALOS ANTES DE QUE SE AGOTEN

I.V.A. Y GASTOS DE ENVIO INCLUIDOS

CUPON DE PEDIDO

NOMBRE...
APELLIDOS...
DIRECCION...
CODIGOPOSTAL..........................LOCALIDAD..................
PROVINCIA...
FORMA DE PAGO:
☐Contrareembolso ☐Talón a BMF Grupo de Comunicación, S.A.

Deseo recibir las siguientes referencias:

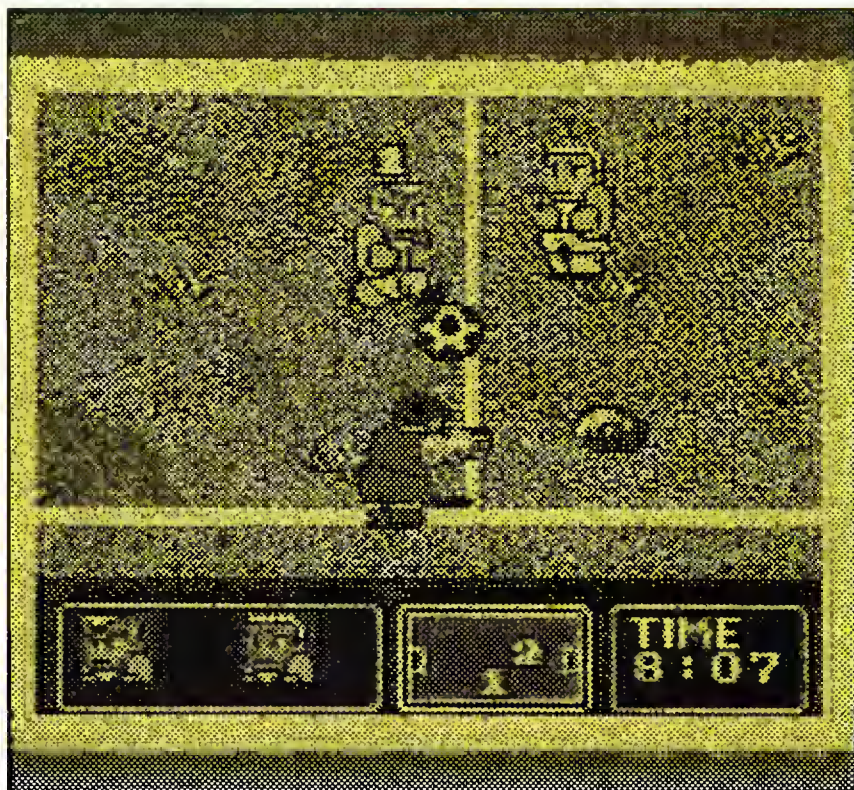
Ref.	Artículo	Ordenador	Cantidad	Precio
			Total	

Recorta y envía este cupón con tus datos personales a: BMF Editorial, S.A. C/ García de Paredes 76 Dpdo. 1A 28010 Madrid

WORLD CUP

Comienza la liga

GAMEBOY



Enfréntate a 12 equipos de fútbol en una dura competición por quedar campeón de liga. Entre los equipos que participan se encuentran los más famosos, internacionalmente hablando: Francia, Italia, España, Inglaterra, y algunos no europeos (U.S.A., Argentina, Camerún, etc.).

Es un fútbol un tanto original porque los personajes que manejamos son muy grandes para la pantalla que tiene la Game Boy, por lo que sólo juegan 6 jugadores por equipo, incluido el portero.

Cada equipo se compone de ocho personas que pueden jugar de las cuales dos se han de quedar en el banquillo, teniéndote tu que encargar de esta decisión.

A continuación eligirás, como buen entrenador que eres, la estrategia que ha de seguir el equipo; es decir, si se va a hacer un juego rápido pasando constantemente la pelota, o por el contrario los jugadores se encargan de driblar al oponente. También eliges la posibilidad de que tus compañeros tengan la opción de centrar o tirar a menudo, o que no tiren nunca.

Una vez dentro del terreno de juego te puedes identificar porque tienes el número uno encima de la cabeza y constantemente sabrás tu posición porque aparece un indicador en la parte de abajo de la pantalla. El equipo se encarga de las tareas sucias como el regateo o llevar la pelota hacia la portería contraria mientras tu te puedes quedar en un sitio dando órdenes al resto del equipo. Las órdenes principales que puedes dar es que te centren, que tiren a puerta o que hagan falta al contrario. El jugador que tenga la pelota en el momento en que des la orden decidirá si puede hacer lo que le dices dependiendo de lo cerca que esté de donde estás tu si le dices que centre, o de lo lejos que esté de la portería si le dices que tire a puerta.

Un aspecto simpático es que los jugadores no son todos iguales, sino que dentro del mismo equipo les cambia el pelo, los ojos, la nariz y la expresión; y los rasgos de los distintos equipos son totalmente diferentes: los franceses tienen las orejas más grandes, los españoles juegan con sombrero, los alemanes tienen el ceño fruncido, los americanos tienen todos el pelo rubio, etc.

Otra de las cosas que cambia es el aspecto del campo, ya que algunos son lisos, otros tienen la hierba sin segar y piedras, etc.

Como característica principal es que los jugadores se pueden pegar unas patadas impresionantes sin que se pite falta (incluso a veces se quedan los jugadores tirados en el suelo durante un buen rato).

En resumen es un juego entretenido que hará que estemos un buen rato jugando con y contra los distintos equipos.

Consola:

GAMEBOY. Material cedido por MAIL SOFT.

Lo mejor:

Los gráficos.

Lo peor:

Hay poco terreno de juego.



Sonidos: 7
Gráficos: 7
Adicción: 7

STAR CONTROL

Odisea en el espacio

En pleno siglo XXVII se firmó el acuerdo más importante de toda la historia de la humanidad: el Tratado entre la alianza de las Estrellas Libres y la Tierra. Se dice que la paz es un período de tiempo entre dos guerras y, lamentablemente, suele ser cierto. La diabólica Jerarquía de Ur-Quan amenazaba con romper la armonía reinante entre las galaxias desde la firma del Tratado, así que la Alianza no tuvo más remedio que entrar en guerra. Guerra por establecer la paz. La eterna paradoja.



Star Control recrea la lucha interestelar de la Alianza contra la Jerarquía. Desde el menú principal se nos ofrecen tres formas de entrar en batalla: práctica, melée y juego completo. Ambos contendientes son, inicialmente, humanos, pero también desde el menú principal es posible seleccionar otro tipo de rival. Así, podemos participar dos jugadores manejando joystick o hacer que el segundo jugador sea una computadora, un cyborg o un pystron. Estos dos últimos rivales vienen controlados a medias por una persona y la consola, y cada uno de ellos cuenta con tres niveles de pericia que podemos variar. Una vez realizadas todas estas selecciones, sólo resta elegir el modo en que queremos combatir contra la malvada Jerarquía o contra la Alianza. Claro que esto último está reservado para aquellos que cuando jugaban a vaqueros, de pequeñitos, siempre hacían de forajidos para ver si se podían cargar al que hacía de sheriff. Porque los malos son los de la Jerarquía, que conste.

El modo melée es la verdadera competición entre fuerzas siderales. Estamos inmersos en una terrorífica lucha entre dos bandos de cuatro naves cada uno, seleccionadas entre las que participaban en la práctica. Aquí es donde radica la importancia de conocer bien el funcionamiento de cada nave. El orden en que saldrán a combatir es elemento primordial para el triunfo. Hay que tener en cuenta que una nave con unas determinadas características puede resultar completamente inútil contra ciertos enemigos y convertirse en arma devastadora contra otros. Así que, mucho ojo y cuidado con malgastar un navío haciéndole luchar contra un enemigo que no es el adecuado para su potencial.



Finalmente sólo queda comentar el modo full game. Aquí, además de participar en combates, entramos en un emocionante juego de estrategia. En la parte derecha de la pantalla visualizamos las órdenes que estamos en condiciones de dar y una lista de nuestra flota estelar. En la pantalla del juego vemos estrellas que muestran diferentes colores según sean colonizables, inexploradas, mundos muertos o planetas minerales. Podemos dirigir nuestras naves hacia ellas, entrar en combate con el enemigo, establecer una colonia, explotar una mina, construir naves nuevas en la base espacial, elevar fortificaciones, sitiar al enemigo, reclutar nuevos miembros para la tripulación... Todo ello guardando rigurosos turnos, claro está.

En definitiva, Star Control es un juego atípico y, por tanto, original. No es exactamente un matamarcianos ni un juego de estrategia, aunque reúne a ambos. Los gráficos son pequeñajos, nada del otro jueves, y el sonido tampoco es lo que se dice espectacular. Pese a ello, Star Control es muy adictivo e interesante, aunque cuesta un poco acostumbrarse a disfrutarlo. recomendado.

Consola:
MEGADRIVE.

Lo mejor:
Superadictivo.

Lo peor:
La estrategia está de más.



Sonidos: 7
Gráficos: 7
Adicción: 8

LEADERBOARD GOLF

Haz deporte en casa



Quedarás impresionado con amplios terrenos sin obstáculos, o por el contrario pistas con un gran número de árboles, grandes animaciones de los golfistas y respuestas precisas a los golpes que hagamos (un pequeño desvío a la hora de dar un golpe puede suponer que mandemos la bola justo al lado contrario al que queríamos mandarla). La secuencia del juego es seguida en línea recta, el hoyo aparece y lo ves justo desde detrás del jugador.

También puedes obtener una vista desde arriba del hoyo para que sepas dónde están los bunkers, lagos y árboles. El indicador de la pantalla permite que elijas el palo (pero esto le resta encanto a las consolas), veas las yardas a las que estás del hoyo, y por supuesto el par.

Los indicadores de potencia aparecen un poco confusos ya que mezclan la potencia y el ángulo que se da al disparo, pero después de practicar unos cuantos hoyos en vivo te enteras de cómo se juega y conseguirás hacer pares en casi todos los hoyos.

Una nueva opción se ha incorporado. La bola rebota y rueda con movimientos variados dependiendo del terreno del green. Las actualizaciones de las pantallas después de cada disparo son realmente rápidas lo que es de agradecer.

Existen tres niveles de dificultad, cuatro recorridos y cuatro jugadores que pueden participar. Encuéntrate a ti mismo golpeando en un bunker y una voz te informará de los golpes que hagas sin sentido. Elige el palo correcto, añade un poco de habilidad al dar el golpe y harás un estupendo disparo. Con todos estos elementos y variedad, ¿qué más podríamos pedir?

Derek de la Fuente.

Consola:
SEGA.

Lo mejor:
El realismo.

Lo peor:
Los indicadores de potencia.



Sonidos: 8
Gráficos: 8
Adicción: 9

LYNX

WARBIRDS

Contra el Barón Rojo

Eres un piloto novato recién salido de la academia y te han comunicado que acaban de matar al archiduque Francisco José en Sarajevo cuando iba en su coche con una comitiva. A ti esto de momento te da igual, pero lo que no sabes que va a desencadenar la Primera Guerra Mundial en la que te vas a ver envuelto.



Como recién licenciado en la Real Academia del Aire, y ante la presencia inmediata de una gran guerra, los mandos han decidido encomendarte un nuevo avión al que tendrás que equipar, aunque las armas para seleccionar son pocas para esta época, básicamente un par de ametralladoras colocadas delante de la cabina.

Los riesgos que vas a correr son increíbles, y sólo te sabes la teoría, ya que en la academia sólo has estado haciendo prácticas de vuelo. Aún así, antes de entrar en combate tienes la opción de volar unas cuantas horas sin enemigos.

Como verás más adelante este es un juego que tiene un gran número de opciones para poder elegir, lo que hace que puedas jugar en distintos niveles según vayas haciendo combinaciones. De este modo disfrutarán tanto los que no tengan ni idea de pilotar, como los que sean muy hábiles ante los mandos de un avión bimotor.

Antes de entrar en combate tienes unas sesiones con el comandante de vuelo que te indica qué posibilidades tienes. Te dice que todos los novatos lo que suelen hacer es elegir armamento infinito y daño ilimitado para que así se acostumbren a batallas reales sin ser derribados inmediatamente; pero una vez familiarizado con el manejo del avión no te gustará jugar ilimitadamente, sino que te gustará el riesgo y la emoción de poder ser alcanzado en cualquier momento, por lo que tendrás que volar mejor que bien para que esto no suceda.

Una de las opciones es elegir armamento limitado con lo que tendrás que aterrizar cada vez que te quedes sin municiones. Otra opción a seleccionar es el nivel de daño que te pueden hacer los aviones enemigos, siendo este ilimitado, mínimo, más grave según los disparos den más cerca estén de la cabina o críticos.

El nivel de daño que elijas lo elegirá tu enemigo también para estar compensados, excepto si eliges el daño ilimitado porque en ese caso sería imposible eliminar al contrario.

Si te chocas contra otro avión enemigo irremediablemente explotarás si es que no has elegido la muy útil opción de volar sin colisiones que te permitirá pasar a través de los aviones enemigos sin ningún problema.

El número de vidas a seleccionar es 1, 2, 3 o vidas infinitas, pero la opción de vidas infinitas no es necesaria si es que estás jugando con otras protecciones como la de daños ilimitados.

Según vayas ganando batallas irás ascendiendo de cargo, y tienes que ganar 99 batallas para convertirte en As de ases.

A la hora de empezar podemos elegir aparecer siempre en el mismo lugar y con la opción de estar enfrentados al enemigo en posición de combate (hay que tener cuidado para no chocar de frente), o aparecer aleatoriamente en cualquier parte de la pantalla.

Las misiones a elegir también son variadas: enfrentarte contra un piloto novato, contra dos novatos, contra el propio Barón Rojo, contra tres pilotos, contra dos aviadores expertos o contra tres.

Durante todo el juego tienes una información constante en los mandos del avión del nivel del aceite, la brújula, el altímetro, la velocidad y la munición.

Los movimientos del avión están muy bien conseguidos y los efectos son auténticos como que al subir perdemos velocidad, se pueden hacer giros abiertos o cerrados, loopings, etc.

Mientras estás pilotando tienes la opción de ver además de lo que tienes en frente todo lo que te rodea pulsando los distintos botones del joypad.

Aparte de todo esto quedan características sin describir, pero más vale que las veáis vosotros mismos. De verdad merece la pena.

Consola:
LYNX.

Lo mejor:
Las digitalizaciones.

Lo peor:
Pocos efectos de sonido.



Sonidos: 8
Gráficos: 8
Adicción: 8

KABUKI QUANTUM FIGHTER

NINTENDO

Métete dentro de un ordenador

Esto es terrible, todo el sistema se puede venir abajo por la introducción de este virus tecnológicamente perfecto. Todavía no se saben los efectos ni cuando entrará en acción, pero lo que está claro es que no hay tiempo suficiente como para desarrollar un antivirus eficaz. La opción elegida quizás no sea la mejor; pero no queda otra solución. Hay que elegir un voluntario para que, mediante el Image Transfer System, se transforme en datos que pueda leer el ordenador, y así poder introducirse en él y moverse entre toda la circuitería.

Los efectos secundarios no se saben todavía, ya que nunca había habido oportunidad de probar la máquina. El valiente coronel Scott O'connor se ofrece voluntario, y tras el proceso de transformación descubre que ha sufrido una mutación y se ha convertido en un Kabuki, quizás influido genéticamente por su abuelo, que fue un gran luchador kabuki.

Dentro del ordenador encontraremos que el virus se ha extendido por todos los circuitos, ya que es un virus que afecta al hardware, y la tarea de extinción comienza en la primera pantalla. Hay una serie de bichos horribles y unos personajes cuya función es proteger el virus e intentar acabar con todas las vacunas que se introduzcan (en este caso la vacuna somos nosotros). Aparte hay tanques, lanzallamas, pinchos, sabuesos, boomerangs y estrellas que pinchan.

EL juego es entretenido y es el típico de plataformas con un gran enemigo al final. Durante el desarrollo del mismo, y según vamos matando enemigos van apareciendo objetos que mejoran nuestro estado de energía, nos proporciona armas más potentes, vidas extra, etc.

Las armas que podemos conseguir son variadas, pero la más espectacular e inusual es la que tenemos de partida. ¡Nuestro pelo!. Esto se debe a que no se podía introducir ningún tipo de metal en la máquina transformadora, ni por supuesto de arma; así que cuando llegamos a los circuitos no tenemos otra cosa con la que defendernos que nuestro pelo y nuestros puños.



Estamos en el año 2035 y una especie de virus maléfico se ha introducido dentro del ordenador que controla las bases de lanzamientos de misiles, y el sistema de defensa. Estaremos perdidos si alguien no es capaz de hacer nada.

Las animaciones están muy bien conseguidas y son suaves y los enemigos son variados. (Los movimientos del pelo y algunas patadas en el suelo hace parecer que el kabuki sea un cantante de rock). Aunque el juego en sí no es demasiado complicado, tenemos 6 niveles en los que disfrutar pegando patadas y puñetazos.

Es un juego de plataformas y la dificultad va aumentando en cada nivel progresivamente. Al principio solamente tenemos que saltar de un sitio a otro, pero después tenemos que colgarnos de soportes que hay en la pared, evitar corrientes de agua que nos arrastran en la dirección contraria y transformadores que hay en el suelo que nos quitan energía, escalar paredes, etcétera.

Hay un truco para ganar fácilmente, en caso de tener poca energía, a los enemigos del final de las fases. Este consiste en hacer uso de los chips de memoria para que nos de más energía, pulsando el botón de pausa y dándole al botón superior e inferior del bloque de control.

Aunque el Quantum Fighter es un juego con características muy usadas, aún así tiene el aliciente de jugar varias partidas seguidas.

Javier Martín

Consola:
NINTENDO

Lo mejor:
El movimiento

Lo peor:
Tema muy usado



Sonidos: 6
Gráficos: 7
Adicción: 7

SUSCRIBETE AHORA A

MEGAOCIO Y...



✔**BENEFICIATE DE UN DESCUENTO DEL 20%.**
Recibe en tu propio domicilio la revista sin coste adicional. Sin preocupaciones de no obtenerla en tu punto de venta habitual. Disfruta de las ventajas que te ofrece ser miembro del CLUB A. USER:
Concursos, Sorteos, Invitaciones a ferias, Cursillos, etc.

✔ **Y recuerda que en MEGAOCIO encontrarás noticias, los mejores juegos, trucos para acabarlos, listados, y toda la información necesaria para sacarle el máximo provecho a tu ordenador.**
Además tendrás acceso a nuevas secciones:
"La Guía del jugador", "Chip", "Futuros lanzamientos" y "Arcades".

Recorta y envía este cupón con tus datos personales a:
BMF Grupo de Comunicación S.A.
C/ García de Paredes, 76D 1ºIzda.
28010 MADRID

CUPON DE SUSCRIPCION

Deseo suscribirme a MEGAOCIO por:
Un año al precio de 4.000 Ptas.
NOMBRE...
APELLIDOS...
DIRECCION..
CODIGO POSTAL..........................LOCALIDAD......................
PROVINCIA...

FORMA DE PAGO:
☐ Contrareembolso ☐ Talón a BMF Grupo de Comunicación, S.A.